KRAZY COMICS

Nº 20 • MAYO 1991 • 300 PTS
INFORMACIÓN Y ACTUALIDAD

¡VENIMOS ROMPIENDO!

CRG
Comic Release Group

TOP 50 COMICS

Estos son los 50 comics U.S.A. más solicitados a través del ***Advance Comics***, catálogo mensual mediante el que pueden hacerse reservas anticipadas de todas las novedades editadas en Estados Unidos.
El número que precede a cada artículo indica la cantidad relativa de pedidos recibidos del mismo tomando como referencia X-Men = 100.

CATALOGO ADVANCE COMICS #30, JUNIO 1991	nro.	US$
1. 195 X-FORCE	1	1.50
2. 100 UNCANNY X-MEN	279	1.00
3. 71 INFINITY GAUNTLET	2	2.50
4. 61 SPIDER-MAN	13	1.75
5. 60 X-FACTOR	69	1.00
6. 58 MARVEL COMICS PRESENTS	83	1.25
7. 57 MARVEL COMICS PRESENTS	82	1.25
8. 55 OMAC	3	4.95
9. 46 UNCANNY X-MEN ANNUAL	15	2.00
10. 45 TERMINATOR:ONE SHOT		5.95
11. 42 PUNISHER P.O.V.	2	4.95
12. 40 X-FACTOR ANNUAL	6	2.00
13. 33 HULK	384	1.00
14. 32 SOLAR, MAN OF THE ATOM	1	1.75
15. 28 NAMOR/SUB-MARINER	17	1.00
16. 27 MARVEL AGE	103	1.00
17. 26 SILENT MOBIUS	1	4.95
18. 26 SANDMAN	29	1.50
19. 26 PREDATOR:BIG GAME	4	2.50
20. 26 BLACK ORCHID POSTER		5.95
21. 25 DR STRANGE	32	1.50
22. 24 CONCRETE:FRAGILE CREATURE	2	2.50
23. 23 SILVER SURFER	52	1.00
24. 23 AKIRA	31	3.95
25. 22 SILVER SURFER	53	1.00
26. 21 WOLVERINE	43	1.75
27. 21 GHOST RIDER	16	1.75
28. 21 AMAZING SPIDER-MAN	350	1.50
29. 21 AMAZING SPIDER-MAN ANNUAL	25	2.00
30. 19 DARK HORSE PRESENTS	51	1.95
31. 19 SPIDER-MAN SAGA	2	2.95
32. 19 METROPOL	6	2.95
33. 18 3X3 EYES	1	2.25
34. 18 NO GUTS OR GLORY		2.95
35. 18 RUBBER BLANKET	1	5.75
36. 16 SPIDER	2	4.95
37. 16 WHO'S WHO	12	4.95
38. 16 BIRDLAND	3	2.25
39. 16 ORIGINAL GHOST RIDER RIDES AGAIN	2	1.50
40. 16 EXCALIBUR	40	1.75
41. 16 TALES FROM THE CRYPT	2	3.95
42. 16 DEATHLOK	2	1.75
43. 16 BLACK PANTHER:PANTHER'S PREY	4	4.95
44. 15 SHOCK SUSPENSTORIES	1	3.95
45. 15 TANK GIRL	2	2.25
46. 14 APPLESEED 3:SCALES OF PROMETHEUS		13.95
47. 14 WOLVERINE	44	1.75
48. 14 GROO	80	1.00
49. 14 FANTASTIC FOUR	355	1.00
50. 14 BATMAN:LEGENDS/DARK KNIGHT	21	1.75

El catálogo ***Advance Comics*** es un servicio de:

LIBRERIA GIGAMESH

Rda San Pedro, 53 08010 Barcelona.
Tf. (93) 246 63 59 Fax (93) 232 77 08

KRAZY

Ante todo, disculpas. Disculpas por la falta de puntualidad en la salida de este número, que tenía que haber aparecido para el *Saló del Còmic*, pero que por muy variados motivos, entre los que está la saturación de trabajo ante el propio *Saló*, no ha podido ver la luz hasta un mes después. Los sentimos de corazón, tanto por nosotros como por vosotros, puesto que os habíamos acostumbrado a esta irregular puntualidad que nos permiten los medios y las fuerzas de las que hacemos acopio para sacar adelante la revista. Intentaremos no volver a fallaros. Por el momento, y como compensación, hemos actualizado la Lista de Novedades e incluido en las páginas de Noticias un minidossier informativo que os permita conocer la auténtica verdad de lo que aconteció en tan magno evento.

En cuanto a nuestro tema interior, os podemos asegurar que la impuntualidad de salida no afecta para nada a un número que por otro lado ha sido especialmente complicado de sacar adelante, tanto por tiempo como por contenidos. De todas formas ha valido la pena, pues como podréis comprobar una vez os adentreis en él, es especialmente rico en comentarios críticos hacia una historieta que pese a todo viene rompiendo moldes desde principios de la década pasada, momento en el que al amparo de las grandes compañías comenzó a reflorecer una herencia cultural auténticamente interesante, hasta llegar a consolidarse actualmente como punto de mira del espectro historietístico mundial. Como veis, no ha sido más que un susto, seguimos en la brecha. Saludos a los amigos y detractores más acérrimos.

Tino Reguera.

Krazy Comics nº 20. Mayo 1991. Es una publicación de Editorial Complot, c/ Diputación, 341, 2º 2º, 08009-Barcelona.**Portada:** *Capitán Bretaña*, por Alan Davis (fondo dibujado por Dani Barbero). **Editor:** Joan Navarro. **Dirección-Coordinación:** Tino Reguera. **Director Artístico:** Juan Carlos Gómez. **Consejo de Redacción:** J. Navarro, T. Reguera, J.C. Gómez y J. Sánchez. **Colaboran en este número:** Dani Barbero, Trajano Bermúdez, Jonathan Camí, J.V. Chuliá, Alejo Cuervo, Yexus García, Paul Gravett, Cristina Macía, Jose María Méndez, Javier Olivares, Jesús Palacios, Carlos Portela, Josep Rom, Antonio Trashorras y Ricardo Vigueras. **Suscripciones:** Jacinto Ciprés. **Impresión:** Aleu, S.A., c/ Zamora, 45, Barcelona. **Fotocomposición:** Pacmer, S.A. Esta revista no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores. D.L. B- 36.633.1991. Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores y editores. Agradecemos la colaboración de todos ellos.

NOTICIAS

EXTRA

9º SALÓ INTERNACIONAL DEL COMIC.
EL SALÓ DE LOS CONTRASTES

El pasado 9 de mayo se inauguraba la novena edición del que, si se confirma la desaparición de los de Grenoble y Angouleme, pasaría a ser el más importante certamen historietístico de los que se celebran en el viejo continente. Durante cuatro días, hasta el domingo 12, se fueron sucediendo todo tipo de acontecimientos, buenos unos, y otros no tanto, como por ejemplo el anuncio de que la esperada exposición de Las Ciudades Oscuras había sido desestimada en último momento por las congelaciones presupuestarias que concedieron las instituciones. De este modo, un presupuesto inicial previsto de 60 millones se topó con una cruda realidad de 46, obligando a hacer recortes que mermaron el a priori interesante programa. Como características más destacables de esta edición se podrían mencionar la importante mejora que supuso la nueva instalación de El Borne, permitiendo albergar la práctica totalidad de la feria en un mismo espacio, y el destacable carácter comercial que el Saló tiene para los editores, mucho más interesados por vender sus productos que en promocionar a sus autores o colaborar en la parte cultural, la gran olvidada. En resumen, hubo de todo, de las inclemencias del tiempo de los dos primeros días a la constatación de que el nuevo fichaje del amigo Victor Mora era más conocida en otros ambientes que el estrictamente comiquero, como bien pudo demostrar en cuanto tuvo la menor oportunidad. Un Saló de contrastes, pues, que pasamos a comentar punto por punto.

EXPOSICIONES

Que este año llegaron a la docena, aunque hubiera alguna que ni se pudiera considerar como tal. Nos referiremos a las más importantes.

Manuel Vázquez.

El propio by Vázquez colaboró activamente en el montaje de su muestra, que estaba estructurada en tres partes. La primera comprendía toda su etapa brugueril, y estaba arropada por un par de figuras de las emblemáticas Hermanas Gilda. Los otros dos apartados recogerían muestras de sus trabajos más actuales, así como su diaria colaboración con el diario *El Observador,* haciendo especial incapie en su trabajo de cobertura de la Guerra del Golfo.

Martí Riera.

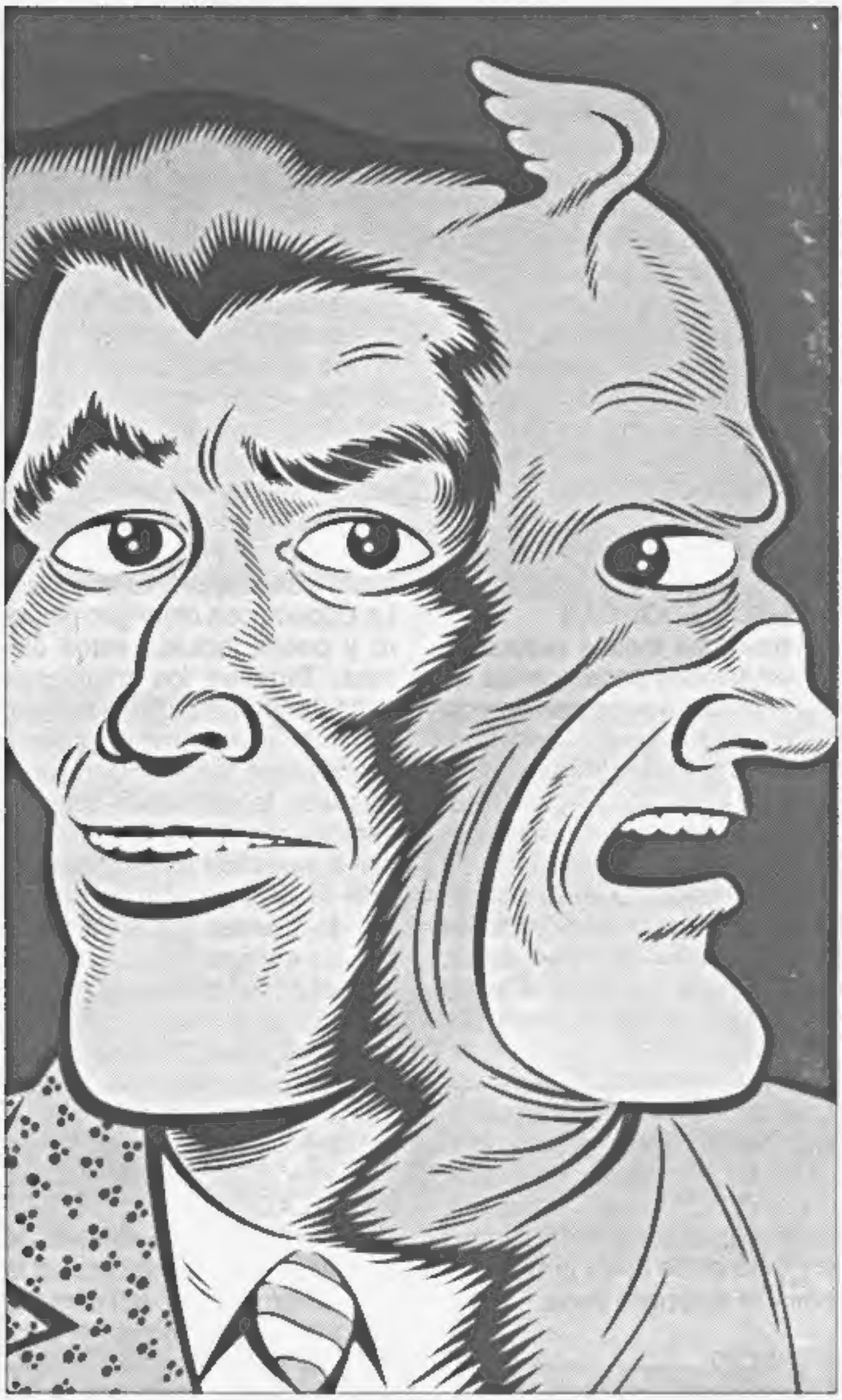
La mejor de todas las exposiciones en cuanto a concepto, sin ninguna duda. Una cuidada selección de imágenes a tamaño gigantesco, enmarcadas en unos opresivos corsés de metal, todo ello en un enorme espacio enmoquetado de rojo. Opresivo y valiente como el autor al que se homenajeaba.

Jaime Martín.

Un expo más que normalita, con unos recursos que no dejaban de parecer pobres, como figuras de los personajes en madera, o un contenedor de basuras, acompañados por una selección de planchas no demasiado afortunada, daba como resultado una muestra sólo recomendable para los muy fans del autor, o para los vecinos de Hopitalet que quisieran reconocer alguna de sus esquinas en las planchas de Martín.

Art Spiegelman.

En este caso el propio autor era la estrella, y por pocos recursos que se tuvieran siempre hubiera quedado una expo interesante. La muestra de la ubicuidad artística de Spiegelman era suficiente como para darse cuenta del potencial del autor, aunque se mezclaran sin mucho orden lógico, originales con reproducciones de las



obras, o te preguntaras el porqué las portadas de la edición alemana de las obras de Boris Vian aparecían con título en francés. Se notaba que la expo estaba hecha con cariño, así como que el autor había metido buena baza en la selección del material.

Las Ciudades del Futuro.

Lo que en un principio se había pensado como prólogo *a Las Ciudades Oscuras* vió incrementada su importancia tras la desaparición de ésta. Como resultado se obtuvo una selección más o menos acertada, aunque indudablemente hecha con prisa, de algunas planchas que nos mostraban la visión de determinados autores sobre el tema en cuestión. Lástima que fueran planchas, y no viñetas, y lástima también el no haber profundizado más en el tiempo, aunque imaginamos que sería por falta del mismo. La expo ocupaba la zona central de exposiciones, y estaba ubicada en medio de una red de mecanotubos que imponía muy ferreamente el recorrido a seguir.

God Save The Comics.

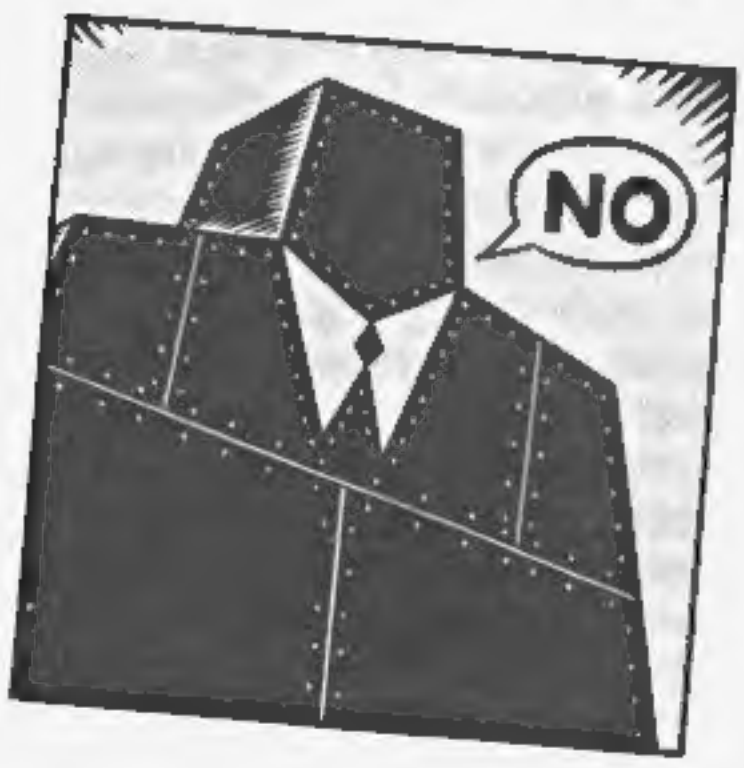
Sin duda la exposición más desastrosa de todas. Lo que en Angouleme era una muestra ordenada y ambientada a la perfección, aquí se convirtió en un extraño galimatías sin explicación alguna del orden de los cuadros. El espacio para albergarla era pequeño, y la sospechosa desaparición de algunos pies de obra no facilitaban la labor a quien quisiera enterarse de algo. Una verdadera pena.

50 años de Bugs Bunny.

El mismo caso que la de Spiegleman. El hecho de que el material expuesto fuera maravilloso te permitía no darte cuenta del desorden con el que estaba montada. Montones de bocetos, acetados de decorados, estudios de personajes y secuencias completas de acción te permitían pasar un rato inmejorable con estos personajes al mismo tiempo que conocer un poco más de técnica de animación. Una verdadera sorpresa.

INVITADOS

Un importante plantel de invitados configuraba la lista de este año, de entre los cuales cabe destacar la casi imperceptible presencia de Spiegelman, que dió buena muestra de su carácter y personalidad en las ocasiones en que fúe entrevistado, o la buena sorpresa que significó comprobar la amabilidad del dúo Schuiten-Peeters, que parecían encantados en esta visita a nuestro país. También pudimos corroborar que el amigo Dodier es algo más que un simple dibujante a la sombra de una escuela, tanto por su inmerecida modestia como por lo claro de sus palabras. En cuanto a la invasión de británicos, apadrinados por el amigo Paul Gravett, apenas tuvimos tiempo para hablar con gente como Brian Talbot o Grant Morrison, que nos hubiera gustado conocer más en profundidad. Otros, como Alan Grant o Kevin O'Neil, no tuvieron problemas en ir a cenar con algunos de nuestros colaboradores, dando pie a jugo-



sas entrevistas que cualquier día publicaremos. En cuanto al resto, como Schulteiss, Quino, Pratt, Bilal, Rotundo o Serpieri, la verdad es que nos despistaron en la vorágine del Saló. Quizá otro año, u otro momento. La única pega en cuanto a los convidados es esa ridícula sensación de lo desaprovechados que están los que deberían ser las auténticas almas del cotarro, tanto en lo referido a actividades como en atención por parte de los medios, que sólo conocen o saben ocuparse de los padres de Corto Maltés o Mafalda.

MESAS REDONDAS

Demasiadas mesas redondas, y demasiadas pocas ganas de trabajar, tanto por parte del que debía ser moderador como por la que corresponde a los intérpretes, aligerando la información recibida, o simplemente alterándola al trasladarla a nuestra lengua. Como consecuencia, la participación de los invitados era también escasa, y no se llegaba más lejos que a responder las más grandes banalidades.

Especialmente memorable fué la intervención del señor moderador en la mesa redonda dedicada a las revistas de crítica, quien pidió a los presentes que alzaran la mano si eran asiduos seguidores de estas publicaciones. De auténtica pena.

ESPACIO

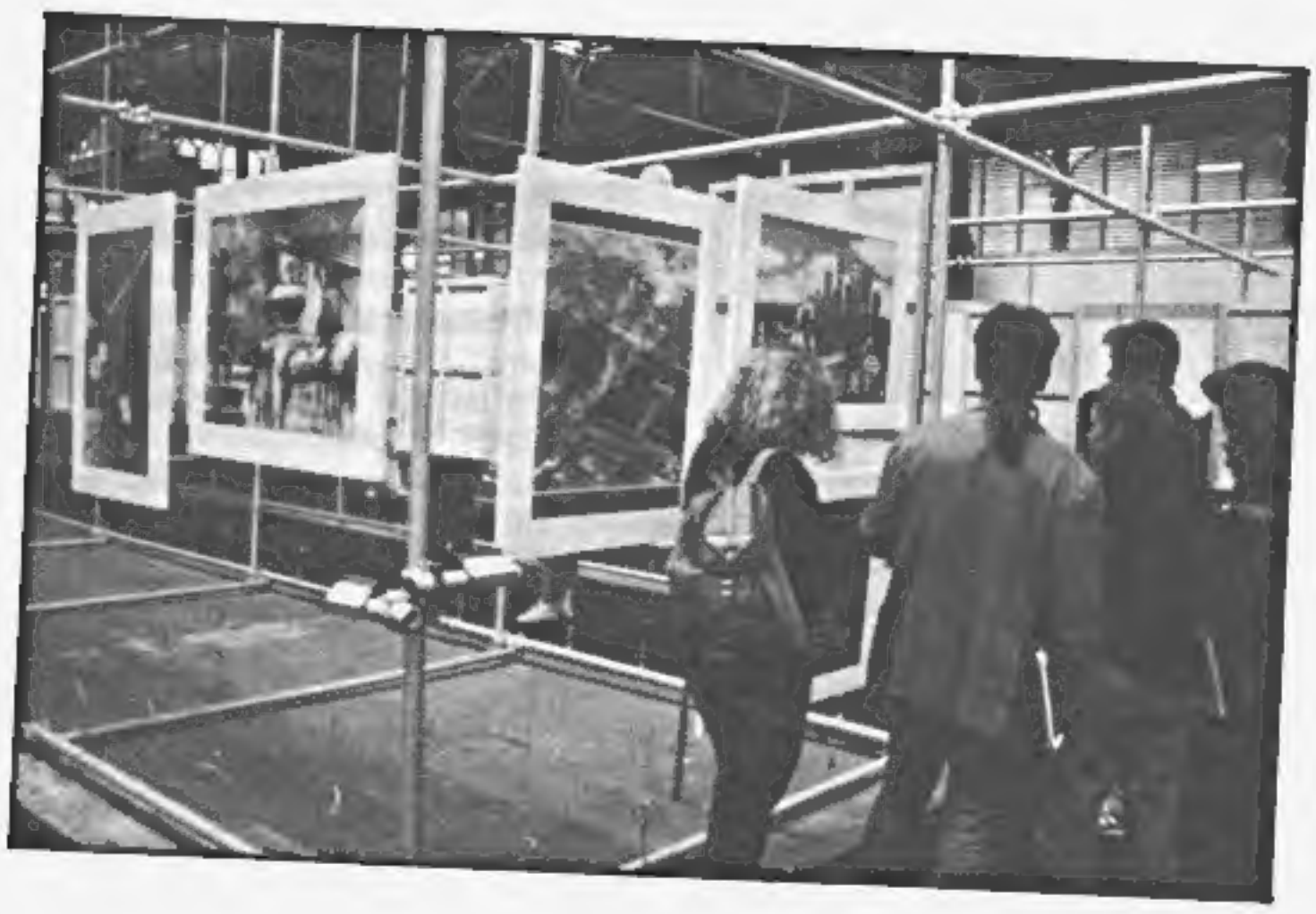
Por el contrario, la verdadera estrella del Saló fué su nuevo emplazamiento, el antiguo mercado de El Borne. Sus casi 10.000 m2 permitieron que este año el mismo espacio albergara las exposiciones y zonas de actos junto a los estands de visita, eliminado los fastidiosos desplazamientos de ediciones pasadas. La belleza del edificio así como su espléndida ubicación permitió de nuevo batir cifras de entradas, superando los primeros miedos iniciales a la desinformación del público, quien, por otro lado, dió muestras este año de ser más enamorado de los tebeos y menos visitante casual. Las cifras están ahí para comprobarlo. Un fabuloso tanto el que se ha de apuntar esta edición. Ojalá el año que viene se pueda repetir.

AMBIENTE

Continuamente animado, pese a la parcial deserción del público los primeros dos días, fruto de las inclemencias temporales. Mucho público asistente, y la práctica totalidad de la profesión presente durante toda la manifestación. En el apartado animación hay que destacar los stands de Makoki, El Jueves y La Cúpula, con chiringito playero y paella incluida estos últimos. También los murcianos daban buena marcha al asunto, al tiempo que promocionaban a sus jóvenes valores. Por nuestra parte, la alegría de conocer personalmente o de volver a ver a nuestros colaboradores, más la satisfacción de descubrir lo buenas personas que son los amigos López Cruces y Miguel Angel Martin, poseedor de una espectacular filosofía de la vida. Esperamos contar con ellos el próximo año; mientras tanto nos han dejado un grato recuerdo.

INSTALACIONES

Otro de los puntos fuertes de esta edición. Las mejoras en la zona internacional, así como el logro de que en efecto hiciera honor a su nombre son aspectos que merecen ser destacados; también la modernización de la zona de prensa, mucho más cómoda y completa que en ocasiones anteriores, facilitanto así la tarea a los informadores. Otros aspectos complementarios, como la presentación de los episodios de la serie *Comics: el 9º arte*, magnificamente producidos, o el complemento que pudiera significar la desconcertante selección de películas emitiendose en la Filmoteca, con auténticas joyas del fantástico japonés que más de uno se habrá perdido, configuran un balance



positivo en lo referido a actividades paralelas.

PREMIOS

Pese a que éste siempre ha sido uno de los puntos más conflictivos en todos los aspectos (y para muestra basta un botón, con el aluvión de críticas que suscitó la triple nominación de Complot para la mejor obra del año), habría que destacar la representatividad de las menciones de esta edición, donde se destacaba con justicia, sino todo, sí por lo menos una cantidad representativa de lo mejor editado este último año, así como la concesión de un gran premio que rompe la estructura creada hasta el momento, por otro lado muy merecido. Un importante trabajo de selección, solamente empañado por la falta de concreción en lo relativo a alguno de los apartados de los mismos, como los referidos al autor novel. De todas formas, unos premios justos, representativos de las más diversas tendencias en el campo. Para los que aún no los conozcáis, son estos.

Gran Premio de Saló a la labor de toda una vida: Jordi Bernet

Mejor obra del año de autoría española: *Mi Cabeza Bajo el Mar* de Pere Joan

Mejor autor revelación: Joaquín López Cruces por *Sol Poniente*

Mejor obra extranjera editada en nuestro país: *Calvin & Hobbes* de Bill Watterson

Mejor Fanzine: ex-aequo a *Pogo* y *Urich*.

Y esto es lo que dió de sí esta edición del Saló. Ojalá os haya servido de algo a los que no pudísteis pasaros por aquí. Hemos intentado ser lo más objetivos posibles con una manifestación que se erige como indispensable para demostrar la actual importancia que este sector esta alcanzando en nuestro país. A todos aquellos que **no** habéis podido visitarlo este año esperamos conoceros el que viene.

■ **Tino Reguera**

NOVEDADES

NOVEDADES

MAYO

ANAYA

☐ **EL PRISIONERO**
Col. Cóndor n.º 1. Primer volumen de la colección creada por Autheman y Rosseau. 48 pág., color, Tapa Dura, 890 ptas. Recomendable.

☐ **LA PUERTA DE LA NADA**
Col. Los Centauros n.º 1. Serie de divertidas aventuras con guiones y dibujos de Serón. 48 pág., color, Tapa Dura, 890 ptas.

☐ **DINGHYS DINGHYS**
Col. Grandes Aventuras n.º 4. Por Barceló y Tripp. 48 pág., color, Tapa Dura, 890 ptas.

☐ **RECOMPONIENDO EL PASADO**
Col. Jerome K. Jerome Bloch n.º 4. Nuevo volumen de las aventuras de este simpar personaje. Una de las mejores series juveniles que el mercado francófono nos ofrece hoy día. Por Makyo, Le Tendre y Dodier. 48 pág., color, Tapa Dura, 890 ptas. Muy recomendable.

EDICIONES B Tebeos S.A.

☐ **PRINCIPE VALIENTE N.º 50 y 51**
Guión y dibujos de Harold Foster. 36 pág., color, 225 ptas.

☐ **FLASH GORDON N.º 48 y 549**
Guión y dibujos de Dan Barry. 36 pág., color, 225 ptas.

☐ **HOMBRE ENMASCARADO N.º 56 y 57**
Guión de Lee Falk, dibujos de Ray Moore. 36 pág., color, 225 ptas.

☐ **TBO N.º 39**
48 pág., color, 275 ptas.

☐ **MORTADELO N.º 198 al 200**
36 pág., color, 175 ptas.

☐ **ZIPI Y ZAPE N.º 195 al 199**
36 pág., color, 175 ptas.

☐ **SUPER MORTADELO N.º 84**
52 pág., color, 225 ptas.

☐ **SUPER ZIPI Y ZAPE N.º 84**
52 pág., color, 225 ptas.

☐ **YO Y YO N.º 29 y 30**
36 pág., color, 175 ptas.

☐ **AKIRA N.º 18**
Continúan las aventuras de nuestros heróicos amigos en un Japón post-apocalíptico. Guión y dibujos de Katsuhiro Otomo. 68 pág., color, 450 ptas. Muy recomendable.

☐ **CAMPEON DE ESQUÍ**
Col. Cedric n.º 2. Continúa la serie de Laudec y Cauvin. 48 pág., color, Tapa Dura, 800 ptas.

☐ **EL MISTERIO DEL METEORITO**
Col. Aventuras de Los Peques n.º 1. Por Serón. 48 pág., color, Tapa Dura, 800 ptas.

☐ **EL QUE NO HA CRECIDO**
Col. Neekibo n.º 1. Por Dieter y Plessix. 48 pág., color, Tapa Dura, 800 ptas. Recomendable.

☐ **LUCIEN SE VA AL CAMPO**
Col. Margerin n.º 3. Un nuevo volumen de las aventuras del popular rocker creado por Frank Margerin. 48 pág., color, Tapa Dura, 800 ptas.

☐ **BENEJAM. SUS MEJORES HISTORIAS**
Col. Los archivos del TBO n.º 5. 48 pág., color, Tapa Dura, 800 ptas.

☐ **LA FAMILIA ULISES**
Col. Los archivos del TBO n.º 6. 48 pág., color, Tapa Dura, 800 ptas.

☐ **LAS MUCHACHAS OPERAN**
Col. Mujeres de blanco n.º 4. Por Bercovicci y Cauvin. 48 pág., color, Tapa Dura, 800 ptas.

☐ **CAMPEONES A TODA PASTILLA**
Col. Los Motorrisas n.º 2. Siguen las aventuras de la banda creada por Charles Degotte. 48 pág., color, Tapa Dura, 800 ptas.

ED. LA CUPULA

☐ **EL VIBORA N.º 136**
Con portada de Mónica, este número de El Vibora contiene historietas de Martin, Schultheiss, Cadelo, Rotundo y Boldú, entre otros. 84 pág., color y b/n, 350 ptas.

☐ **EL CONDÓN ASESINO**
Novela gráfica destinada al colectivo homosexual, creada por Ralph Köning. 68 pág., b/n, 495 ptas.

☐ **CHERRY 3**
Continúa la publicación de la serie humorístico-erótica de Larry Welz. 68 pág, b/n, 700 ptas.

FORUM

☐ **SPIDERMAN N.º 233**
Por Gerry Conway, Sal Buscema y Mike Espósito. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **FACTOR X N.º 40**
Por Louise Simonson, Paul Smith y Al Milgrom. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **PATRULLA X N.º 105**
Por Chris Claremont, Kieron Dwayer y Josef Rubinstein. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **MARVEL HEROES N.º 53**
Por Mark Gruenwald y Kieron Dwayer. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **LOS VENGADORES N.º 100**
Por Mark Gruenwald y Ron Lim. 96 pág., color, 490 ptas.

☐ **CLASSIC X-MEN N.º 34**
Por Chris Claremont, John Byrne y Terry Austin. 36 pág., color, 175 ptas. Recomendable.

☐ **CLASICOS MARVEL N.º 34**
Comienzan los episodios de Los Vengadores. Por Steve Englehart, Sal Buscema y Bob Brown. 36 pág., color, 175 ptas. Muy recomendable.

☐ **LOS CUATRO FANTASTICOS N.º 102**
Por Walter Simonson. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **LA ESPADA SALVAJE DE CONAN N.º 111**
Por John Arcudi y Mark Farmer. 64 pág., b/n, 275 ptas.

☐ **EL CASTIGADOR N.º 39**
Por Mike Baron, Bill Reinhold y Mark Farmer. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **WHAT IF? N.º 27**
Autores por determinar. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **EXCALIBUR N.º 25**
Por Chris Claremont, Chris Wozniak y Al Milgrom. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **NICK FURIA AGENTE DE SHIELD N.º 15**
Por Bob Harras, Keith Pollard y Kim DeMulder. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **LA ESPADA SALVAJE DE CONAN 2.ª EDICION N.º 15**
64 pág., b/n, 275 ptas.

☐ **LOBEZNO N.º 24**
Por Archie Goodwin y John Byrne. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **DAREDEVIL N.º 22**
Por Ann Nocenti y John Romita Jr. 36 pág., color, 175 ptas. Recomendable.

☐ **G.I. JOE N.º 32**
Por Larry Hama y Rod Wigham. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **AIRBOY N.º 15**
Por Chuck Dixon y Ron Randall. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **SCOUT N.º 16**
Por Timothy Truman y Sam Parsons. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **CABALLERO LUNA N.º 16**
Por Chuck Dixon, Sal Velluto y Keith Williams. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **HULKA N.º 14**
Por Steve Gerber, Bryan Hitch y Jim SandersIII. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **INDIANA JONES N.º 9**
Por David Michieline, Herb Trimpe y Vince Colleta. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **ROBOCOP N.º 9**
Por Alan Grant, Lee Sullivan y Kim DeMulder. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **NAMOR N.º 5**
Por John Byrne. 48 pág., color, 300 ptas. Recomendable.
☐ **CONAN EL BARBARO N.º 171**
Nueva etapa de la colección, nuevo formato y nuevas aventuras. Por Michael Higgins, Ron Lim y Dan Adkins. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **EL MOTORISTA FANTASMA N.º 2**
Por Howard Mackie, Javier Saltares y Mark Texeira. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **BORN AGAIN**
Recopilación de la saga protagonizada por Daredevil, del mismo nombre en un solo tomo. Por Frank Miller y David Mazzucchelli. 172 pág., color, 1.450 ptas. Muy recomendable

GRIJALBO/ DARGAUD

☐ **LA NOCHE DEL 3 DE AGOSTO**
Séptimo tomo de la espléndida serie de espionaje internacional, XIII, protagonizada por un hombre en busca de un pasado. 48 pág., color, cartoné, 1.075 ptas. Muy recomendable.

☐ **LAS ARMAS VIVIENTES**
Nuevo tomo de las aventuras espaciotemporales del agente cósmico Valerian, por Cristhin y Mezieres. 48 pág., color, cartoné, 1.075 ptas. Recomendable.

EL JUEVES

☐ **EL JUEVES N.º 726 al 729**
Con los autores y series habituales. 64 pág., color y b/n, 175 ptas.
☐ **HISTORIAS DE LA PUTA MILI**
Nuevo álbum de la más popular serie creada por Ivá. 68 pág., b/n, 375 ptas.
☐ **MAKINAVAJA**
Reedición del n.º 38 de la colección Pendones del Humor. Guión y dibujos de Ivá. 68 pág., b/n, 375 ptas.

IRU, S.A.

☐ **HARA KIRI N.º 109**
48 pág., color y b/n, 215 ptas.
☐ **EL CUERVO N.º 107**
48 pág., color y b/n, 215 ptas.
☐ **EL PACHA G N.º 35**
48 pág., color y b/n, 215 ptas.
☐ **LA JUDIA VERDE N.º 46**
48 pág., color y b/n, 215 ptas.
☐ **KAÑA N.º 4**
48 pág., color y b/n, 215 ptas.

MAKOKI

☐ **MAKOKI N.º 14**
Con los colaboradores habituales y un Manual del Okupa. 80 pág., b/n, 325 ptas.
☐ **LUCA TORRELLI N.º 1**
Con las series: Alack Sinner de Muñoz y Sampayo, Torpedo 1936 de Abulí y Bernet y Detectives Inc. de Don Mc Gregor y Gene Colan. Textos de Juan Sasturain, David Hall y Andreu Martín, B/N, precio y páginas por determinar. Recomendable.
☐ **SPLATTER N.º 2**
Con las colaboraciones habituales: Bernet, Trillo, Dan Pastoras, etc... 68 pág., b/n, 275 ptas.

NORMA

☐ **CIMOC N.º 122**
Con las firmas de Guiral, Usero, Segrelles, Sokal, Rosinski y la continuación de las series en curso. 84 pág., color y b/n, 400 ptas.
☐ **SPIRIT N.º 36**
Guión y dibujos de Will Eisner. 36 pág., b/n, 200 ptas. Recomendable.
☐ **HARD BOILED N.º 2**
Col. Made in the USA n.º 5. Por Frank Miller y Geof Darrow. 36 pág., color, 500 ptas. Recomendable.
☐ **LA DIOSA**
Col. Cimoc Extra Color n.º 76 y 77. Nuevo volumen de la serie El Mundo de Edena. Guión y dibujos de Moebius. Color, 1.200 ptas.
☐ **LA FOSA DEL DIABLO**
Col. Cimoc Extra Color n.º 78. Un nuevo volumen de las aventuras de Taxi, la reportera de Alfonso Font. 48 pág., color, 850 ptas.
☐ **POLUX**
Col. El Muro n.º 13. Guión y dibujos de Manfred Sommer. 48 pág., b/n, 750 ptas.
☐ **NAUFRAGIOS**
Col. El Muro n.º 14. Primer álbum de la serie de Tina Bloom, por Francesc Infante. 48 pág., color, 750 ptas.
☐ **LOS VIAJES DE BIANCA**
Col. El Muro n.º 15. Álbum creado por Guido Crepax. 64 pág., b/n, 975 ptas.
☐ **PESADILLAS**
Col. BN n.º 14. Guión y dibujos de Katsuhiro Otomo. B/n, 1.275 ptas. Recomendable.
☐ **MARLENE Y JUPITER**
Col. Pasión n.º 2. Guión y dibujos de Pichard. Color, 1.400 ptas.

☐ **NOGEGON**
Col. Pandora n.º 17. Segundo tomo de Las Tierras Huecas por Luc y François Schulten. 64 pág., color, 1.350 ptas. Muy recomendable.

☐ **ZOO. LAS AVENTURAS DE TRISTAN KARMA**
Col. Pandora n.º 18. Guión y dibujos de José María Beroy. 48 pág., color, 850 ptas.

EDITORIAL PRIMAVERA

☐ **CLASICOS DISNEY N.º 15**
48 pág., color, 275 ptas.
☐ **PATO DONALD N.º 25**
48 pág., color, 100 ptas.
☐ **DISNEY AVENTURAS N.º 20**
48 pág., color, 275 ptas.
☐ **GOOFY N.º 16**
48 pág., color, 275 ptas.
☐ **MICKEY N.º 19**
48 pág., color, 200 ptas.
☐ **HIPER N.º 21**
48 pág., color, 400 ptas.

TOUTAIN ED.

☐ **ZONA 84 N.º 84**
Con las firmas habituales en sus páginas inaugurando un nuevo formato. 100 pág., color y b/n, 500 ptas.
☐ **TOTEM N.º 53**
Siguen las series y autores habituales. 84 pág., color y b/n, 375 ptas.
☐ **CREEPY N.º 6**
Un nuevo número de la revista con sus habituales colaboradores. 84 pág., color y b/n, 375 ptas.
☐ **BURTON & CYB 4**
Un nuevo volumen de las aventuras de los personajes de Segura y Ortiz. 48 pág., color, 750 ptas.
☐ **DEN**
Nueva edición del álbum protagonizado por el popular personaje de Richard Corben. 96 pág., color, 1.500 ptas.

ED. ZINCO

☐ **LA SOMBRA N.º 3**
Continúa la miniserie del popular personaje. Guión de Andy Helfer, dibujos de Bill Sienkiewicz. 28 pág., color, 150 ptas. Recomendable.
☐ **SUPERMAN N.º 93**
Por Roger Stern, George Pérez y Gamill. 28 pág., color, 150 ptas.
☐ **SUPERMAN N.º 94**
Por Jerry Ordway y Dennis Jansen. 28 pág., color, 150 ptas.
☐ **TIME MASTERS N.º 6**
Por Bob Wayne, Levis Shiner y Art Thibert. 28 pág., color, 150 ptas.
☐ **THE BUTCHER N.º 4**
Por Mike Baron. 28 pág., color, 150 ptas.
☐ **LEGION '91 N.º 4**
Por Keith Giffen, Alan Grant y Barry Kitson. 28 pág., color, 150 ptas.
☐ **ANIMAL MAN N.º 16**
Por Grant Morrison y Chas Truog. 28 pág., color, 150 ptas.
☐ **DC PREMIERE N.º 11**
Comienza una nueva serie de Green Arrow. Por Grell y Haningan. 48 pág., color, 275 ptas.

NOVEDADES

JUNIO

DC

☐ **LIGA DE LA JUSTICIA AMERICA N.º 38**
Por Keith Giffen y Mike McKone. 28 pág., color, 150 ptas.

☐ **BATMAN N.º 45**
Por Alan Grant y Norm Breifogle. 28 pág., color, 150 ptas.

☐ **QUESTION N.º 33**
Por Graham Nowlan. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **UNIVERSO DC N.º 27**
Con dos nuevos episodios de *Sandman*. Por Neil Gaiman y Sam Kieth. 48 pág., color, 275 ptas. Recomendable.

☐ **LIGA DE LA JUSTICIA EUROPA N.º 20**
Por Gerald Jones y Marshall Rogers. 28 pág., color, 150 ptas.

☐ **DRAGONLANCE N.º 11**
Por Dan Mishkin y Dave Simons. 28 pág., color, 150 ptas.

☐ **WONDER WOMAN N.º 36**
Por Jeff Groubs y Jan Duursema. 28 pág., color, 150 ptas.

☐ **CLASICOS DC N.º 6**
Continúa el *Batman* de Marshall Rogers y *Green Lantern/Green Arrow* de Neal Adams y O'Neal. 48 pág., color, 275 ptas.

☐ **LEYENDAS DE BATMAN N.º 11**
Comienza la nueva miniserie Prey. Por Dough Moench, Paul Gulacy y Terry Austin. 36 pág., color, 165 ptas. Muy recomendable.

☐ **LA COSA DEL PANTANO N.º 3**
Por Alan Moore y John Totleben. 32 pág., color, 165 ptas. Muy recomendable.

☐ **ADAM STRANGE N.º 2**
Por Richard Brunning y Adam y Andy Kubert. 48 pág., color, 500 ptas.

☐ **SOLDADO DESCONOCIDO N.º 2**
La acción de este episodio de desarrolla en Teherán justo antes de la caída del Sha. Por Jim Oswley y Phill Gascoine. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **NUEVOS TITANES N.º 24**
Por Marv Wolfman, George Pérez y Tom Grummett. 28 pág., color, 150 ptas.

☐ **LAS CRONICAS DE ATLANTIS N.º 1**
Con los 50.000 años de historia del fabuloso y legendario continente desaparecido bajo las aguas. Por Peter David y Esteban Maroto. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **LAS MEJORES HISTORIAS DE TEAM-UPS**
Publicación de uno de los lujosos volúmenes D.C. recopilando historias especialmente interesantes. 280 pág., color, precio sin determinar.

☐ **LOS HEROES CABALLEROS N.º 2**
Segundo tomo de esta serie de ambientación histórica. Por Cothias y Rouge. 48 pág., color, 750 ptas.

EDICIONES B Tebeos S.A.

☐ **TRUENO FACSIMIL Nº 1**
Reeditando las 6 primeros números de la edición original de este personaje, por Victor Mora y Ambrós. Formato apaisado, 375 ptas.

☐ **TRUENO FACSIMIL Nº 2**
Con los números 7 al 12 de la edición original. Por Victor Mora y Ambros. 375 ptas.

☐ **PRINCIPE VALIENTE Nº 52 y 53**
Guión y dibujos de Harold Foster. 36 pág. , color, 225 ptas.

☐ **FLASH GORDON Nº 50 y 51**
Guión y dibujos de Dan Barry. 36 pág., color, 225 ptas.

☐ **HOMBRE ENMASCARADO Nº 58 y 59**
Guión de Lee Falk, dibujos de Ray Moore. 36 pág., color, 225 ptas.

☐ **TBO Nº 40**
Especial Vacaciones. 72 pág., color, 395 ptas.

☐ **SUPER MORTADELO Nº 85**
52 pág., color, 250 patas.

☐ **SUPER ZIPI Y ZAPE Nº 85**
52 pág., color, 250 ptas.

☐ **YO Y YO Nº 31 y 32**
36 pág., color, 175 ptas.

ED. LA CUPULA

☐ **EL VIBORA Nº 137**
Con portada de Shelton, este número de *El Vibora* contiene historietas de Kõning, Cadelo, Nazario, Muñoz y Sampayo y Vicente Tiburcio entre otros. 84 pág., color y b/n, 350 ptas.

☐ **OMAHA Nº 4**
Continúa la publicación de esta atrevida serie de Reed Waller y Kate Worley, en la que los animales protagonistas son capaces de hacer de todo. 64 pág., b/n, 425 ptas. Muy Recomendable.

☐ **TAMARA Y JUAN**
Col. X nº 38. Por Riverstone. 48 pág., b/n, 650 ptas.

☐ **OLOR A CHICAS**
Col. Historias Completas nº 35. Por Arnon. 32 pág., b/n, 195 ptas.

FORUM

☐ **SPIDERMAN Nº 235**
Grizzly ha decidido que es el momento de que Spiderman le conceda una revancha. Por Gerry Conway, Alex Saviuk y Keith Williams. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **SPIDERMAN Nº 236**
Spiderman tiene en mitad de Actos de Venganza su primer enfrentamiento con Gravitón. Por David Michelinie y Collen Doran. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **FACTOR X Nº 41**
En prisión, Arcángel recuerda una de sus aventuras en solitario en las calles de New York. Por Kieron Dwayer y Al Milgrom. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **PATRULLA X Nº 106**
La oficial de policía Jones y nunca había matado a nadie hasta que se encontró en medio de una guerra entre Magistrados y Mutantes. Por Chris Claremont y Mike Collins. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **MARVEL HEROES Nº 54**
Tony Stark descubre que sus enemigos están utilizando su tecnología y por tanto él es el responsable de los crímenes efectuados. Por David Michelinie, Mark Bright y Bob Layton. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **LOS VENGADORES Nº 101**
Quasar viaja a la Luna enfrentándose con el Laser Viviente y El Fantasma Rojo. Por Mark Gruenwald, Paul Ryan y Danny Bulandi. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **CLASSIC X-MEN Nº 35**
El Club del Fuego Infernal y La Patrulla van a la búsqueda de una joven mutante. Por Chris Claremont, John Byrne y Terry Austin. 36 pág., color 175 ptas.

☐ **CLASICOS MARVEL Nº 35**
Con material de *Defenders* y *Avengers*. Por Steve Englehart, Sal Buscema y Bob Brown. 36 págs., color, 175 ptas. Muy recomendable.

☐ **LOS CUATRO FANTASTICOS Nº 103**
Una guerra nuclear se está gestando y sólo Los 4 Fantásticos pueden impedirla. Por Walter Simonson. 36 págs., color, 175 ptas.

☐ **LA ESPADA SALVAJE DE CONAN Nº 112**
Conan encuentra una espada mágica que le permitiría matar a cualquier enemigo, pero el precio a pagar es excesivo. Por John Arcudi y Armando Gil. 64 pág., b/n, 275 ptas.

☐ **EL CASTIGADOR Nº 40**
El Reverendo desencadena su complot asesino. Por Mike Baron y Mark Texeira. 36 pág., color 175 ptas
☐ **WHAT IF? Nº 28**
¿Y si La Visión hubiese dominado el mundo? Por Roy Thomas, Ron Wilson y Sam De la Rosa. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **EXCALIBUR Nº 27**
Excalibur y Nth Man cruzan sus destinos en un numero realizado por Chris Claremont, Barry Smith y Bill Sienkiewicz. 36 pág., color 175 ptas.
☐ **LOBEZNO Nº 25**
¿De dónde sacó Logan la inspiración para su nombre de guerra? Por Mary-Jo Duffy y John Buscema. 36 pág., color, 175 ptas
☐ **DAREDEVIL Nº 23**
Mefisto acecha para conseguir el alma del Hombre Sin Miedo Por Ann Nocenti y John Romita Jr.. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **AIRBOY Nº 16**
El retorno de Miseria. Por Chuck Dixon, Gary Kwapisz y Kim DeMulder 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **HULKA Nº 15**
Jen conserva su inteligencia cuando es verde pero. ¿Qué pasa cuando se vuelve gris? Por Steve Gerber, Bryan Hitch y Jim Sanders III. 36 pág , color, 175 ptas
☐ **INDIANA JONES Nº 10**
Indy está metido hasta el cuello en problemas mientras busca un tesoro en sudamérica. Por Linda Grant, Steve Ditko y Danny Bulabadi 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **ROBOCOP Nº 10**
Robocop ha de soportar la ayuda del General Poder Por Alan Grant, Lee Sullivan y Kent Williams. 36 pág , color, 175 ptas.
☐ **CONAN EL BARBARO Nº 172**
El padre de Conan muere en una batalla, su madre es asesinada por un licántropo, su amigo puede ser un diablo y él conoce a su primera chica. Por Michael Higgins, Ron Lim y Dan Adkins. 36 pág , color, 175 ptas.
☐ **EL MOTORISTA FANTASMA Nº 3**
Por Howard Mackie, Javier Saltares y Mark Texeira. 36 pág , color, 175 ptas.
☐ **LOS NUEVOS VENGADORES Nº 53**
La Bruja Escarlata y Magneto tienen en un puño a Los Vengadores y por si esto fuera poco Mercurio ha vuelto de la Luna para ayudarles. Por John Byrne y Paul Ryan. 36 pág , color, 175 ptas
☐ **MARVEL TWO-IN-ONE: LOS NUEVOS MUTANTES Nº 57**
Sam Guthrie ha prometido a Magneto que no usará sus poderes bajo ningun concepto, lo malo es que su novia, Lila Cheney es secuestrada por un horrendo visitante sideral Por Louise Simonson y Bret Blevins 68 pág., color, 300 ptas.
☐ **VIETNAM Nº 35**
En Vietnam el amor por la música podria ser una afición terriblemente letal Por Doug Murray y Pepe Moreno Casares. 48 pág , color, 300 ptas.

☐ **MARVEL TWO-IN-ONE: CAPA Y PUÑAL/LA COSA Nº 22**
Un buen ramillete de héroes Marvel reunidos dentro de un solo titulo. 68 pág , color, 300 ptas
☐ **MARVEL TWO-IN-ONE: ESTELA PLATEADA/QUASAR Nº 24**
Por Mark Gruenwald, Paul Ryan y Danny Bulanadi. 68 pág , color, 300 ptas.
☐ **MARVEL TWO-IN-ONE: EL CABALLERO LUNA/SHIELD Nº 16**
Por Dan Chichester y Herb Trimpe. 68 pág , color, 300 ptas
☐ **DRUNKEN FIST Nº 9**
Nuevas aventuras de los héroes de las artes marciales. Por Tony Wong. 36 pág , color, 175 ptas
☐ **LOS ANGELES CAIDOS Nº 3**
El Desvanecedor sigue buscando nuevos miembros para su equipo, su siguiente es Bum-Bum. Por Mary Jo Duffy, Kerry Gammill y Tom Palmer 36 pág , color, 175 ptas
☐ **LOS CUATRO FANTASTICOS ESPECIAL VERANO**
El Franklin Richards del futuro llega a New York en 1990. Por Walter Simonson, Jackson Guice y Geoff Isherwood 68 pág., color, 300 ptas.
☐ **FACTOR X ESPECIAL VERANO**
Frankin decide que la gigantesca nave espacial de Factor-X no coincide con sus recuerdos y la destruye. Por Louise Simonson, John Bodganove y Al Milgrom 68 pág., color, 300 ptas
☐ **LA PATRULLA X ESPECIAL VERANO**
Fénix hace comprender a Franklin que su sueño no corresponde a esta realidad Por Chris Claremont y Art Adams. 68 pág., color, 300 ptas.
☐ **SPIDERMAN ESPECIAL VERANO**
Spidey sigue reduciéndose y emprende un viaje a las dimensiones microscópicas. Por Gerry Conway, Stan Lee, Rich Buckler y Mike Manley. 68 pág., color, 300 ptas.
☐ **MARVEL HEROES ESPECIAL VERANO**
Peter y Mary Jane se van de Luna de Miel Por Jim Owsley, Alan Kuperberg, Jim Fern y Al Milgrom. 68 pág., color, 300 ptas
☐ **ELEKTRA LIVES AGAIN**
Edición española de la última creación de Frank Miller para Epic. 80 pág , Tapa Dura, 1 875 ptas. Recomendable
☐ **NOVELA GRAFICA Nº 4: TRIUNFO Y TORMENTO**
El Doctor Muerte recluta al Doctor Extraño en su lucha definitiva contra Mefisto por el alma de su madre Por Roger Stern, Mike Mignola y Mark Badger. Recomendable
☐ **LOBEZNO: SED DE SANGRE**
Col Prestigio nº 25. Lobezno ha de enfrentarse en Canadá con un descendiente del pueblo de los Hombres Lobo Por Alan Davis y Paul Neary 48 pág , color, 525 ptas.

EL JUEVES

☐ **EL JUEVES Nº 730 AL 735**
Con los autores y series habituales. 64 pág., color y b/n, 175 ptas
☐ **JOHNNY ROQUETA Nº 8**
Col Pendones del Humor nº 70 Por Vaquer y T P Bigart. 68 pág , b/n, 375 ptas.
☐ **PUTICLUB**
Col Pendones del Humor nº 5. Reedición de este álbum de Fer en su habitual línea humoristica. 68 pág., b/n, 375 ptas.

JUNIOR/GRIJALBO/DARGAUD

☐ **ARIZONA LOVE**
Col Blueberry nº 29 Por Charlier y Giraud Un nuevo volumen de esta célebre serie del oeste de la mano de dos grandes autores de la historieta europea. 48 pág., color, 1075 ptas Recomendable
☐ **SIMON HA VUELTO**
Col Jeremiah nº 14 Un nuevo volumen de la serie de Hermann. Una de las obras más acertadas del panorama europeo. 48 pág , color, 1075 ptas. Recomendable
☐ **IZNOGUD QUIERE SER CALIFA EN LUGAR DEL CALIFA**
Col Iznogud nº 11 Por Goscinny y Tabary. 48 pág , color, cartoné, 970 ptas.
☐ **LAS LAGRIMAS DEL GIGANTE**
Col Papyrus nº 9. Por De Gieter 48 pág., cartoné, color, 970 ptas.
☐ **EL HIJO DEL MAJARAJA**
Col A. Uderzo nº 5 Por Uderzo y Goscinny 48 pág., cartoné, color, 970 ptas
☐ **LOS JINETES DEL CIELO**
Col Los Casacas Azules nº 8. Por Lambille y Cauvin. 48 pág., cartoné, color 970 ptas

☐ **METEDURAS DE PATA Y COLADURAS**
Col Tomás Eigafe nº 6. Por Franquin. 48 pág., cartoné, color, 970 ptas. Muy Recomendable.

☐ **EL ELIXIR DEL DOCTOR**
Col. Lucky Lucke nº 43. Por Leturgie, Fauche y Morris. 48 pág., cartoné, color, 970 ptas.
☐ **EL GRAN SECRETO**
Col. Los Mosqueteros nº 1. Por Moze 48 pág., color, cartoné, 970 ptas
☐ **SNOOPY EL DEPORTISTA**
Col Snoopy Pocket nº 7 Por Schulz 80 pág , cartoné formato bolsillo, 300 ptas
☐ **GARFIELD EL ARTISTA**
Col Garfield Pocket nº 7 Por Jim Davis 80 pág. formato bolsillo, 300 ptas

NOTICIAS

JUVENTUD

☐ **PETZI Y LA BALLENA**
Col Petzi nº 3. 32 pág., color, 625 ptas
☐ **PETZI Y EL GRAN PEZ**
Col. Petzi nº 4 32 pág., color, 625 ptas.

IKUSAGER

☐ **LOS DERECHOS DEL NIÑO**
Elegante álbum creado por Beroy Chantal, Carlos Nine, Felipe Hernández Cava, Raul, Federico del Barno, Bignon, entre otros autores. 80 pág., color y b/n, 1.300 ptas. Recomendable
☐ **CRONICAS DE LA PAMPA VASCA**
Con historias de Peiró, Mandrafina, Alberto Breccia, Enrique Breccia, El Tomi y Carlos Nine 80 pág., color y b/n, 1.300 ptas. Recomendable
☐ **EL ANILLO**
Por Alvaro Ortega. 56 pág., color, 1.300 ptas
☐ **LOS TROTABOSQUES**
Album de temática ecologista creado por Antoni Guiral, Jordi Sempere y Pedro Espinosa 64 pág., color, 1.300 ptas.

IRU, S.A.

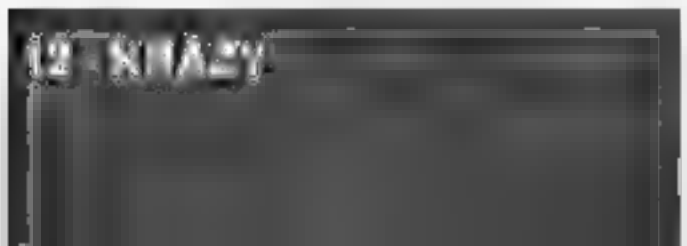
☐ **HARA KIRI Nº 110**
48 pág color y b/n, 215 ptas.
☐ **EL CUERVO Nº 108**
48 pág., color y b/n, 215 ptas.
☐ **EL PACHA G Nº 36**
48 pág., color y b/n, 215 ptas.
☐ **LA JUDIA VERDE Nº 47**
48 pág., color y b/n, 215 ptas.
☐ **KANA Nº 5**
48 pág., color y b/n, 215 ptas.

MAKOKI

☐ **MAKOKI Nº 15**
Con los colaboradores habituales y el Psicomoko, que en esta ocasión cuenta con un dossier de Makoki dibujado por mucha gente. 80 pág., b/n, 325 ptas.
☐ **SPLATTER Nº 3**
Con las firmas habituales. 68 pág., b/n, 275 ptas

NORMA

☐ **CIMOC Nº 123**
Con las firmas habituales. 84 pág., color y b/n, 400 ptas
☐ **SPIRIT Nº 37**
Guión y dibujos de Will Eisner. 36 pág., b/n, 200 ptas. Recomendable
☐ **GIVE ME LIBERTY Nº 3**
Col Made in the USA nº 6. Por Frank Miller y Dave Gibbons 48 pág., color 500 ptas



☐ **PREDATOR 2 Y 3**
Por Mark Verheiden y Mark Nelson. 32 pág., b/n, 200 ptas.
☐ **CORMAC 3 Y 4**
Por Roy Thomas y R Cruz. 24 pág., b/n, 190 ptas
☐ **PETER PAN: EL LAGO DE LAS SIRENAS**
Adaptación en historieta de la clásica historia del niño que no quiso crecer a cargo de Danard, Pierre y Rivière. 48 pág., color, cartoné, 950 ptas.

EDITORIAL PRIMAVERA

☐ **CLASICOS DISNEY Nº 16**
48 pág., color, 275 ptas
☐ **PATO DONALD Nº 26**
48 pág., color, 100 ptas.
☐ **DISNEY AVENTURAS Nº 21**
48 pág., color, 275 ptas.
☐ **GOOFY Nº 17**
48 pág., color, 275 ptas.
☐ **MICKEY Nº 20**
48 pág., color, 200 ptas.
☐ **HIPER Nº 22**
48 pág., color, 400 ptas.

TOUTAIN ED

☐ **ZONA 84 Nº 85**
Con las firmas habituales en sus páginas 84 págs., color y b/n, 500 ptas
☐ **TOTEM Nº 54**
Siguen las series y autores habituales. 84 pág., color y b/n, 375 ptas
☐ **CREEPY Nº 7**
Un nuevo número de la revista con sus habituales colaboraciones. 84 pág., color y b/n, 375 ptas

☐ **S.O U.L.**
Tercer álbum de Fernando de Felipe, esta vez guiado por la pluma de Jaime Vane en una obra impresionante tanto en concepto como en resolución. 64 pág., color, precio por determinar. Muy recomendable

☐ **DEN II**
Nueva edición del álbum protagonizado por el popular personaje de Richard Corben. 112 pág., color, 1.300 ptas.

ED. ZINCO

☐ **LA SOMBRA Nº 4**
Continua la mini serie del popular personaje Guión de Andy Helfer, dibujos de Bill Sienkiewicz. 28 pág., color, 140 ptas Recomendable.
☐ **SUPERMAN Nº 96**
Por Jerry Ordway y Dennis Jansen 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **SUPERMAN Nº 97**
Por Dan Jurgens y Dick Giordano. 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **TIME MASTERS Nº 6**
Por Bob Wayne, Levis Shiner y Art Thibert. 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **LEGION '91 Nº 5**
Por Keith Giffen, Alan Grant y Barry Kitson. 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **ANIMAL MAN Nº 17**
Por Grant Morrison y Chas Truog 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **DC PREMIERE Nº 12**
Comienza una nueva serie de Green Arrow. Por Grell y Haningan 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **LIGA DE LA JUSTICIA AMERICA Nº 39**
Por Keith Giffen y Mike McKone. 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **BATMAN Nº 46**
Por Alan Grant y Norm Breifogle. 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **QUESTION Nº 34**
Por Graham Nowlan. 36 pág., color, 165 ptas.
☐ **UNIVERSO DC Nº 28**
68 pág., color, 275 ptas.
☐ **LIGA DE LA JUSTICIA EUROPA Nº 21**
Por Gerald Jones y Marshall Rogers 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **DRAGONLANCE Nº 12**
Por Dan Mishkin y Mike Collins. 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **WONDER WOMAN Nº 37**
Por Perez y Jill Thompson 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **DRAGONES Y MAZMORRAS Nº 12**
Por Dan Mishkin y Jan Duursema. 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **CLASICOS DC Nº 7**
Continúa el Batman de Marshall Rogers y Green Lantern/Green Arrow de Neal Adams y O'Neal. 52 pág., color, 225 ptas.

☐ **LEYENDAS DE BATMAN Nº 12**
Con la miniserie *Prey* Por Dough Moench, Paul Gulacy y Terry Austin. 36 pág., color, 165 ptas. Muy recomendable

☐ **LA COSA DEL PANTANO Nº 4**
Por Alan Moore y John Totleeben. 32 pág., color, 165 ptas. Recomendable.

☐ **ADAM STRANGE Nº 3**
Por Richard Brunning y Adam y Andy Kubert 32 pág., color, 165 ptas
☐ **SOLDADO DESCONOCIDO Nº 3**
Por Jim Oswley y Phill Gascoine. 32 pág., color, 165 ptas.
☐ **NUEVOS TITANES Nº 25**
Por Marv Wolfman, George Perez y Tom Grummett. 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **LAS CRONICAS DE ATLANTIS Nº 2**
Con los 50 000 años de historia del fabuloso y legendario continente desaparecido bajo las aguas. Por Peter David y Esteban Maroto.
☐ **EL SAMURAI NEGRO**
Col. Ian Kaledine. Por Ferry y Jean Luc Vernal 48 pág., color, 750 ptas
☐ **ROBAK**
Col. Luc Orient. Por Eddy Paape y Greg 48 pág., color, 750 ptas

CUENTOS DE LA ESTRELLA LEGUMBRE

CINCO

LA PATÉTICA HISTORIA DEL NIÑO QUE DECÍA MAMÚ.

BUENO, PUES ESTO ERA UN NIÑO QUE NACIÓ Y DECÍA MAMÚ, NO DECÍA MAMÁ, O CACA O POR ALLÍ PARECE, SÓLO MAMÚ; ASÍ QUE SUS PADRES, (QUE AL PRINCIPIO SE LO TOMABAN UN POCO A BROMA) SE PREOCUPARON UN MARTES Y DECIDIERON LLEVARLE A UN FAMOSO MÉDICO.

Y EN ESTO QUE EL MÉDICO VÉ AL NIÑO Y SE PARTE DE RISA, Y LLAMA A OTROS COLEGAS QUE SE TRAEN UNAS CERVEZAS Y UNOS PANCHITOS Y SE PASAN LA TARDE HACIÉNDOSE UNAS RISAS CON EL CHAVAL.

ASÍ QUE EL PADRE, HARTO DE PASAR VERGÜENZA Y APUROS POR EL MALDITO NIÑO, LO COGE, LO METE EN UNA CAJA Y LO TIRA AL RÍO. Y SE AHOGÓ, CUANDO, PORQUE LA GENTE OÍA MAMÚ, MAMÚ Y NADIE SE TIRABA, PENSABAN QUE ERA UNA CABRA O ALGO.

JAUME

COMIC BRITÁNICO

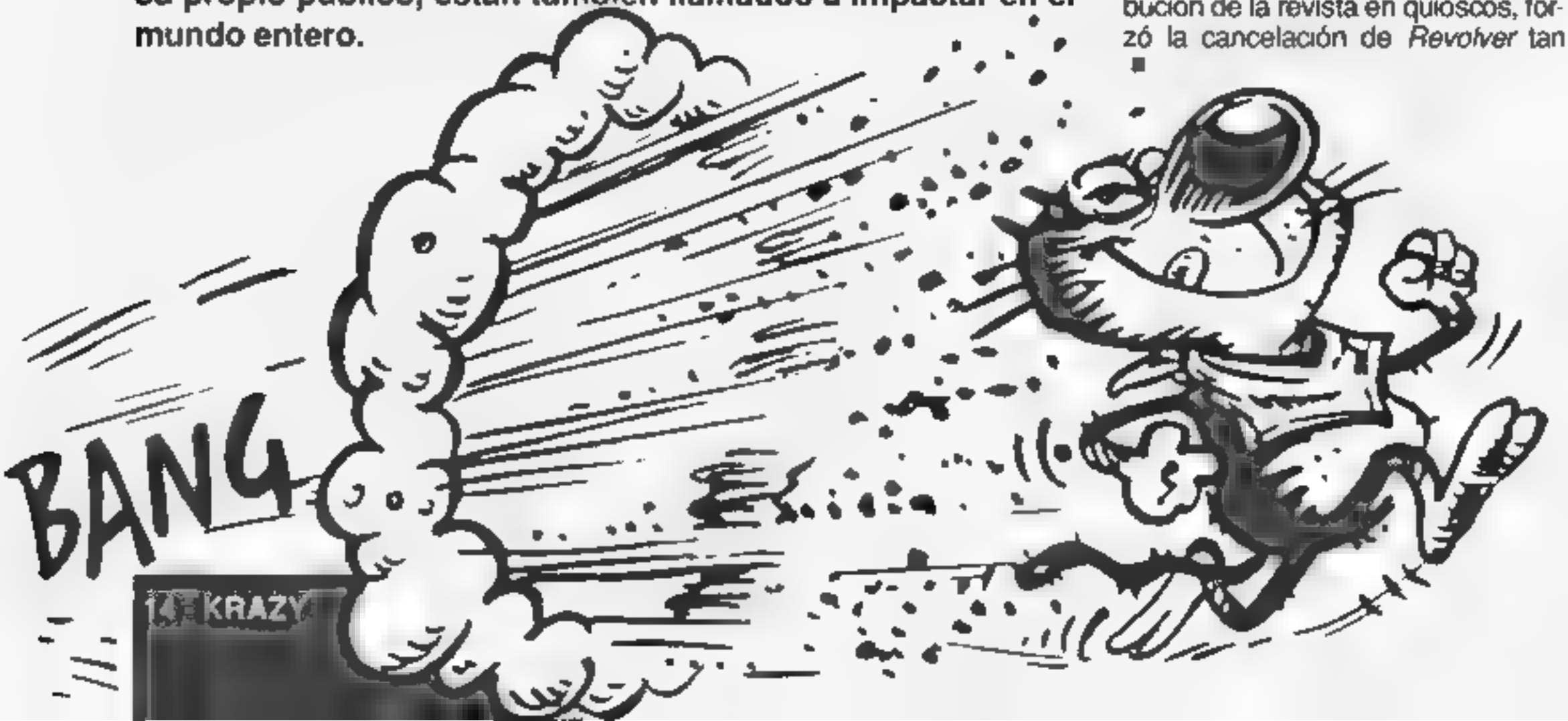
SEGUNDO SIGLO

UN REPASO A LA PRODUCCIÓN BRITÁNICA DE 1990

Después de décadas de relativo ostracismo y bajo prestigio, los últimos ochenta vieron a los creadores de comic británicos obtener un aclamo sin precedentes y un estatus reconocido en todo el mundo, culminado con el honor de ser el país invitado en el Salón Internacional del Comic de Angoulême en Francia, en enero de 1990. Esto ha llegado como un agradecimiento por las sofisticadas creaciones de los artistas británicos, ampliamente publicadas en USA, como *Watchmen,* de Alan Moore y Dave Gibbons, *V de Vendetta,* de Alan Moore y David Lloyd y *Arkham Asylum,* de Grant Morrison y Dave McKean. En los noventa, mientras sus obras americanas sigan ganándose la atención, los nacientes proyectos que estos creadores británicos preparan para su propio público, están también llamados a impactar en el mundo entero.

Los comics británicos alcanzaron su primer siglo de vida el 17 de mayo de 1990. Ese mismo día, cien años antes, salía a la venta el primer comic semanal británico, prometiendo en sus ocho páginas *«cien carcajadas por medio penique»* Desde su inestable comienzo, basado principalmente en reediciones, generalmente sin permiso, *Comic Cuts* alcanzó la popularidad, censando a dos millones y medio de lectores en 1942, y manteniéndose durante más de tres mil números. Su éxito consolidó la carrera editorial de Alfred Harmsworth, editor de 24 años, quien más tarde fundaría los diarios *Daily Mail* y *Daily Mirror,* y una inmensa cantidad de comics a través de su compañía Amalgamated Press.

Fleetway Publications es hoy parte del imperio de Robert Maxwell, pero es, sin duda, descendiente indirecta de *Comic Cuts* tras un largo historial de fusiones y adquisiciones. Para celebrar este centenario, anunció una inversión de un millón de libras en la promoción de sus títulos. Semanarios con larga trayectoria como *Eagle,* que cumple cuarenta este año, y *Buster,* de treinta años de edad, fueron relanzados con el *a todo color* y con un papel de mayor calidad, mientras que apareció una nueva línea de revistas mensuales de 48 páginas a mayor precio, con la ambiciosa *Revolver* en cabeza. Muchas esperanzas fueron fijadas en torno a esta antología para lectores maduros. La radical mixtura incluía *Purple Daze,* una biografía de Jimi Hendrix, *Rogan Gosh,* una mezcolanza psicodélica entre alegre y mística, y *Dare,* una sátira revisionista del piloto espacial de las páginas de *Eagle.* Quizás la mezcla era muy radical. Tal vez estas historias, creadas con la longitud de novela gráfica, no soportaban ser serializadas en entregas mensuales de ocho páginas. Lo cierto es que el bajo índice de ventas, apoyado por la exigua distribución de la revista en quioscos, forzó la cancelación de *Revolver* tan ■



sólo siete numeros después de su inicio. No hay posible comparación con *Comic Cuts*, 62 años de carrera, y difícilmente será mejor el comienzo de la historieta inglesa en su segundo siglo.

Fleetway jugó una segunda partida, esta vez más segura, en octubre con la salida de su segundo nuevo mensual, *Judge Dreed: The Magazine*, engido alrededor del policia futurista de las páginas del semanario *2000 AD*, que ha visto incrementada su popularidad desde 1971 Las ventas partían como garantizadas, y así ha sido, aunque no con cifras espectaculares. Para sorpresa de muchos, el otro semanario de Fleetway, el deliberadamente controvertido *Crisis*, ha sobrevivido a las ventas modestas recortando la publicación de historietas de producción propia, las mejores de las cuales eran *New Adventures of Hitler*, oscura y surreal historia de Grant Morrison y Steve Yeowell, y *True Faith*, cántico apóstata de Garth Ennis y Warren Pleece, reemplazándolas por traducciones de material destinado al mercado europeo, siempre más baratas, como *Sinner*, de Muñoz y Sampayo, innecesariamente coloreada. En una afortunada colaboración, Amnistia Internacional, denunció las injusticias surafricanas en un ampliamente distribuido numero especial de *Crisis*.

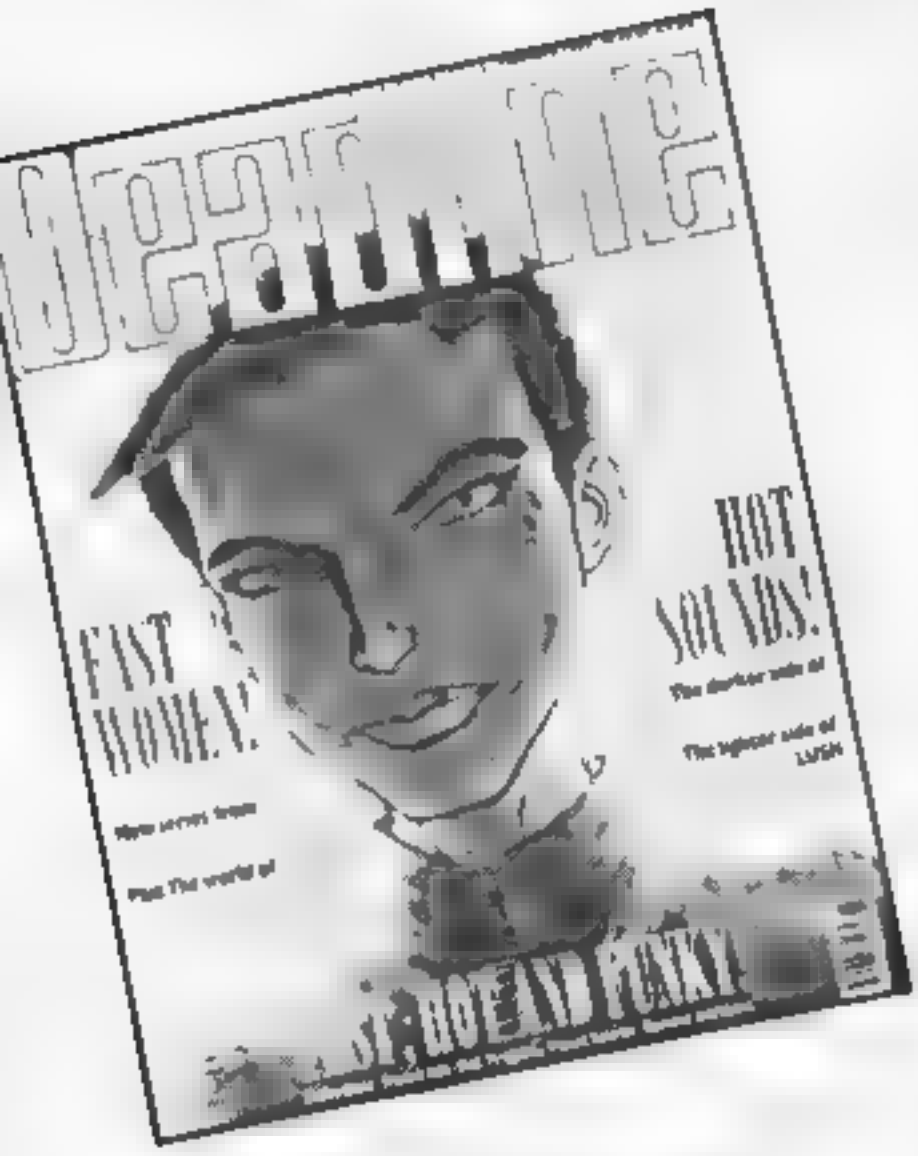
En lo que respecta a sus semanarios juveniles, Fleetway ha invertido grandes sumas en sus clásicas historietas de produccion propia, aunque a pesar de añadir color y convertir a Dan Dare en un supermacho vegetariano en las páginas de *Eagle* –dibujado por Keith Watson y John Burns– el interés de los chicos no ha sido notable, al menos en lo que se lleva publicado. Los jóvenes prefirieron en el 90 agotar *Las Tortugas Ninja*, el mayor éxito de Fleetway –importado de USA–. No es de extrañar, pues, que Fleetway haya adquirido los derechos de los comics Disney en 1991; siempre es más barato reeditar –como comprobó el viejo Alfred Harmsworth en sus comienzos–

2000 AD, el abanderado de los semanarios de Fleetway, continuó su estable rumbo cosechando éxitos con *Rogue Trooper*, un *Platoon* en clave futurista, escrito por el orginal Dave Gibbons y dibujado por Will Simpson, y *Slaine: The Horned God*, fantasia bárbara con cierto feminismo subliminal, de Pat Mills y Simon Bisley, recopilada en el primero de tres volúmenes, este álbum de *Slaine* resultó ser un hallazgo cualitativo en la inaguración de una nueva línea de novelas gráficas de Fleetway El pasado año la complementaria *Troubled Souls*, recopilación del docudrama publicado en *Crisis*, de Garth Ennis y John McCrea, reflejando sus propias experiencias en los numerosos disturbios de Belfast, Irlanda del Norte.

Todos los periódicos y revistas se han hecho eco del rumor de la viabilidad del mercado de álbumes, especialmente ahora que una gran editorial como Penguin Books ha irrumpido en este mercado, inaugurado en su día por Titan Books. Animados por el éxito de Penguin con la edición inglesa del *Maus* de Art Spiegelman, han publicado su antología del *Raw* a ambos lados del Atlántico, en esta ocasión en un más grueso aunque más manejable formato que el de *Maus*. El resto de producción de Penguin oscila desde valores seguros en ventas, como las originales *Tortugas Ninja*, el gran éxito de las pasadas navidades y *Tank Girl*, de Jamie Hewlett y Alan Martin, una frenética farsa protagonizada por una heroina Acid House, su tanque y su novio, un canguro, hasta libros más innovadores como *Mauretania*, un escueto y convicente volumen de misteno. Penguin también ha patrocinado unos nuevos premios, los *UK Comic Art Awards*, votados, no por los aficionados, sino por los miembros de la industria, y presentados en la primera *Comic Art Convention*, celebrada en Glasgow, Escocia, convenientemente nombrada capital europea de la cultura en 1990

MR. SQUAW!
IT'S ANOTHER NICE DAY
WE'RE JUST A FEW PEOPLE ON TWO BUILDINGS ACROSS THE STREET.
AND WE'RE ACTING LIKE IT AFFECTS THE WHOLE WORLD

COMIC BRITÁNICO



Titan books insistió en su inteligente linea de recopilaciones de *2000 AD* y coediciones de álbumes norteamericanos sin olvidar otras empresas. Su producción original en Graphic Novel fueron la autobiográfica *Spiral Cage*, en la que el dibujante Al Davinson, nacido con una temble malformación, narra los fracasos y triunfos de su vida y la biografía de Reg Smythe, hoy con 72 años y dibujando *Andy Capp* cada dia en el *Daily Mirror* Otros periódicos, incluido el augusto *Sunday Times*, han incorporado historietas, pero aparte de la desgraciadamente desaparecida *Sumo Family*, de Woodrow Phoenix en el Independent de los domingos, pocas han llegado a la calidad de *Alex*, el inutil yuppy de Russell Taylor y Charles Peattie publicada diariamente en las páginas del *Independent*.

El resto de la producción en novelas gráficas incluye: *The Complete Alec*, la espiritual invocación sobre el amor y las resacas de Eddie Campbell, editada por Acme Press, *Seven Ages of Women*, prueba del talento que un artista británico puede desplegar dándole una oportunidad; y el serial autoeditado de Alan Moore *Big Numbers*, un estudio fractal de la vida en (North) Hampton, la localidad donde vive. Todas estas y más fueron exhibidas en *Strip Search*, la mayor exposición de historieta realizada en Inglaterra, mostrada inicialmente en la *Swiss Cottage Library* de Londres en 1990, e itinerante a partir del 91

Marvel UK se introdujo distribuyendo en Gran Bretaña sus novelas gráficas producidas a lo americano, aunque también lo intentó con su propia antología de historietas adulta, *Strip*, presentando en sus primeros numeros reimpresiones americanas e importaciones europeas, como *Storm* o *Thorgal*, combinadas con las nuevas y atrevidas historias británicas, como la barroca *Gengis Grimtoad*, de Wagner, Grant y Gibson. Pero la receta no cuajó y una, digamos, re-

caida hacia la tradicional historieta de ciencia ficción violenta ha sido lo que ha sostenido a la revista durante una veintena de números. Como era de esperar, *The Knights of Pendragon*, enredando al Capitán Britania en una trama de misterio y horror ecológico e impresa en papel ecológico, ha tenido mucho más éxito.

En el frente de las revistas, *Deadline*, recurrió de nuevo a la modernísima *Tank Girl*, cambiando editores y añadiendo color, aunque siguen luchando por obtener algo más que una serie de culto. Sólo dos numeros de la cara antología *A1* salieron en el 90, con ocasionales auto-satisfacciones provocadas por algunas piezas excelentes, especialmente la poética *Actress and the Bishop* de Brian Bolland. Tristemente, el best-seller fugitivo continuó siendo *Viz*, que había pasado rápidamente de ser un fanzine de Newcastle a un superventas nacional. Por alguna razón, su despiadada dieta de desvergonzado humor parece ser el plato favorito de los británicos, lo que ha

TIME I WAS OFF T' THE CLUB, PET
OKAY, PET
TCH! I WAS JUST THINKIN', THIS 'OUSE REALLY DOES NEED DECORATIN', Y'KNOW...
OH, I WOULDN'T SAY THAT, BEAUTIFUL — THE BEST DECORATION IN THIS 'OUSE IS THE LASS WHO LIVES 'ERE
'E'S GOT THE SWEETEST TONGUE THAT MONEY CAN BUY
158

hecho que una verdadera legión de imitadores saturaran los quioscos ingleses. El editor de *Viz*, John Brown, trajo la revista de información sobre comics *Speakeasy*, con un nuevo estilo, pero fue coartada por el *Comics International*, un periódico sacado por Dez Skinn tras *Warrior* en los ochenta. Pero John Brown se prepara para 1991 con un buen contingente de titulos.

Los otros ejecutantes sorprendentes de 1990 han sido Neptune Distributions, con dos maniobras editoriales, Trident Comics y Apocalypse Ltd. Más experimental y modesta, Trident agotó el volumen *St. Within's Day* de Grant Morrison y Paul Grist, especialmente cuando su historia de un chico inadaptado cuyo máximo anhelo consistia en asesinar a Margaret Thatcher desató las iras de los Tory y consiguió titulares en *The Sun*. La otra controvertida serie de Trident, *Saviour*, concibe al anticristo como un superhéroes. Apocalypse entretanto, ha reunido a varios de los creadores clave de *2000 AD* –Pat Mills, John Wagner, Alan Grant, Kevin O'Neill y Mike McMahon– para confeccionar un nuevo y decididamente indecente semanal, *Toxic!* cuya salida está prevista en marzo de 1991. En un especial de avance de la revista, se presentó *Marshall Law*, de Mills y O'Neill, originalmente publicada en USA por Epic. Podria ser el primero de unos grandes cambios, destinados a que los autores británicos vuelvan a trabajar, tras haber triunfado en USA, para el recuperado mercado británico.

Una razón por la que este retorno se está ya produciendo es que los contratos británicos están comenzando a ser competitivos con los de Epic/Marvel y D.C., a veces incluso superiores, lo que se consigue solamente incrementando el precio por página, royalties y derechos de sus creaciones. Durante décadas los editores no han respetado los derechos de los artistas, a menudo almacenando descuidadamente los originales, muchas veces incluso destruyéndolos, insistiendo en el anonimato de los artistas. Ahora esto ha cambiado, el mercado local es mucho más atractivo, con importantes editoriales de libros como Víctor Gollancz y MacDonald Futura desarrollando proyectos de historieta para este año. Pero el concepto de comic adulto todavia no está aceptado en Gran Bretaña, continuas operaciones policiales en las librerias de comic y la decisión de distribuidores de no importar algunos comics adultos de los Estados Unidos. Cuando uno observa que el que el docu-drama gráfico *Brought to Light* contenga esquemas del proceso de fabricación de un cóctel Molotov puede suponer que todas las copias del libro sean retiradas por la poderosa cadena de librerias de W.H. Smiths, la batalla está lejos de ser ganada.

Así, ¿Qué nos deparará este año?. A los historiadores y publicistas podria no gustarle, pero la historia de los comics, como la historia real, nunca se desarrolla en una necesariamente ordenada dirección. Seria mucho más fácil si así fuera, si progresara de acuerdo a un claro desarrollo lineal. Pero sabemos que un paso decisorio hacia adelante puede estar seguido de un retroceso importante. Un titulo desaparece, otro comienza. Un creador decepciona, y surge un novato prometedor. 1990 ha visto su parte de atrevimientos y decepciones, pero al menos comparada con el desgraciado estado del cine británico este año (o la industria de la musica) la historieta británica nunca han estado en una situación tan favorable y a la vez impredecible. Definitivamente *To Be Continued...*

■ **Paul Gravett**

Paul Gravett es el autor del *New Penguin Book of Comics*, de próxima aparición, y el comisario de *God Save The Comics!*, una exposición que se mostrará en el Salón Internacional del Comic de Barcelona en 1991

I'm sure you'll manage your husband's business splendidly.
Have you considered - ownin' ? Thorpe Estate is pleasant, owned by Guys hospital
Ju' perhaps you're attached to Thorpe-le Soken
Not especially. We only moved here seven year back, from Colchester
Even so, we'll not be moving again till I'm certain the company is steady without John, the..
Eh, sir? Did you laugh?
I thought I heard you laugh boy.
No matter. I just made a little sound

ALAN MOORE
EN EL PAÍS DE LOS CIEGOS...

Se puede decir sin temor a equivocarse que Alan Moore constituye el primer caso de guionista estrella de la historia del cómic mundial. Cierto es que antes ha habido otros guionistas que han alcanzado notables cotas de fama y reconocimiento, como son los casos de Stan Lee, René Goscinny, Chris Claremont o Pierre Christin, pero ninguno ha alcanzado en tan breve plazo la categoría del barbudo de Northampton, levantando pasiones incontroladas allí adonde quiera que se dirija.

El fenómeno Moore se apoya principalmente en el inesperado éxito de su etapa en *Swamp Thing*, y en su irregular, en cuanto a periodicidad, *Miracleman*, para ser definitivamente catapultado al estrellato mundial con la intelectualizada *Watchmen*, que le brindaría la oportunidad de flirtear con el encapuchado de moda para pasar por fin, tras concluir proyectos pretéritos, a lo que él mismo ha dado en llamar *obras más personales*, de sobra conocidas para todos, fuera ya del ámbito de los superhéroes. Podría decirse que en este somero repaso a la carrera norteamericana de Moore se echan a faltar series, y no se faltaría a la verdad, pero si el lector es mínimamente avispado se dará cuenta que salvo el soporífero *Brought to Light*, la mayoría son lastres de su etapa inglesa, y no precisamente de lo más destacado de su carrera salvo *V for Vendetta* de la que hablaremos más adelante.

La pregunta es obvia: ¿qué hace a Moore tan diferente de los demás guionistas de superhéroes? o mejor aun, ¿qué hacía a Moore tan diferente de los guionistas de superhéroes de entonces? En una respuesta superficial y facilona se podría argumentar el hecho de su origen británico. Bien, el ser europeo, cuando menos por motivos

Tenemos hoy el gusto de presentaros a un gato muy especial, se trata de **Maxwell, el Gato Mágico**, creado por Alan Moore bajo el seudónimo de Jill de Ray para el *Northants Post* en agosto de 1979. Maxwell es, como podréis comprobar por las tiras que vienen a continuación, un personaje con una filosofía muy especial de la vida, heredera directa de su padre artístico y literario, incapaz de ocultar la deuda que el propio Moore tiene con sus influencias más directas.
Maxwell posee ese sentido del humor tan característico que identifica a los sajones, y al mismo tiempo recoje la corrosiva herencia de un Schulz inspirado, acompañado de un espectacular plantel de secundarios que ayudan a potenciar aun más si cabe su corrosivo y cínico tono
Respaldado por unos textos brillantes, aunque a veces pequen de demasiado largos, como resultado de la inquietud de su autor por cuidar la parte literaria más que la puramente ilustrativa, el dibujo de Moore funciona aquí al servicio de la historia que se nos narra, aunque no deje por ello, y pese a sus limitaciones, de tener un cierto gancho en sí mismo.

Traducción:
Cristina Macía

Rotulación:
Jonathan Camí

Coordinación:
Kirby Equip

educacionales presupone una mayor formación cultural que la que en igualdad de condiciones le conceder amos a un norteamericano, no obstante esta aseveración a escala individual se nos antoja, siendo optimistas, inexacta Entonces tal vez sea su dominio de la narración en la historieta y su cultura, precisando más, el discurso pretendidamente intelectual que contienen sus historias. Esto sí se acerca más a la realidad, pero incluso así hay mucho que matizar

Vamos primero con la narración en Moore. Es del dominio publi co la forma de presentar un guión de este autor, lo que desde mi punto de vista le honra, aunque pueda provocar las pesadillas de más de un dibujante. De Moore se ha repetido hasta la saciedad que domina el lenguaje de la historieta y sus recursos, y eso no. Eso no, porque si uno se fija atentamente en sus obras principales, verá que lo que el gurú de los guionistas ingleses hace es explorar recursos al tiempo que los va asimilando, algo muy diferente a partir de una base ya cimentada y construir sabiendo en todo momento lo que se va a obtener. No quiero decir con ésto que vaya dando palos de ciego, que tampoco es así, más bien podríamos decir que se mueve guiado por una poderosa intuición. Ejemplos hay, como mínimo, uno o dos en cada una de sus obras capitales. así, en *Swamp Thing*, nos encontramos con los ahora archifamosos textos de apoyo introspectivos y los montajes orgánicos de viñetas, recursos, por otra parte, ni únicos ni excluyentes de la marca de fábrica de este autor; basta sólo una mirada a trabajos posteriores para constatar lo anterior, algo que deben haber pasado por alto muchos de sus imitadores, que parecen empeñarse en demostrar que lo único que han aprendido de la experiencia del británico es la obsesión por los textos de apoyo y la profusión de citas, ésto ultimo con un matiz distinto, puesto que lo que en Moore es un broche a una historia en el os se convierte en explicación de una historia a todas

luces coja en si misma.

Otro de los recursos que Moore gusta de explorar, y de hecho no parece haber terminado de hacer, es el *raccord*, tanto visual como temporal, y si me apuran hasta psicológico En este particular creo que seria de provecho profundizar un poco en esa pasión enfermiza que parece adueñarse de él cuando decide usar y abusar de un determinado código; parece incluso que no existan otras fórmulas de las que en un determinado momento haya decidido adoptar al enfrentarse al reto de una nueva obra, llevándole en algunas ocasiones a forzar la narración hasta provocar extrañas filigranas narrativas sin ningún sentido aparente llegando a entorpecer el normal desarro lo de la obra. Como ejemplos pueden verse el *Big Numbers*, donde la filigrana experimental linda con el paroxismo, y ciertas páginas de *Watchmen,* concretamente aquellas en las que se utiliza la historia de piratas del comic book *Black Freighter* para conseguir un doble efecto en la narración el normal de la propia historia que se nos cuenta, y el de contrapunto dramático a la acción principal, llegando a perder la propia perspectiva al decidir extender la historia que había nacido un poco como un juego narrativo en el número tres hasta el final de la serie

Sin embargo el gran acierto de Moore reside en que una vez terminada la obra y su particular odisea narrativa completa, asimila lo que de utilidad haya podido encontrar para pasar de inmediato a explorar un nuevo recurso donde el proceso se repetirá incorporando además el bagaje narrativo adquirido en la obra anterior, esta vez ya con mayor mesura.

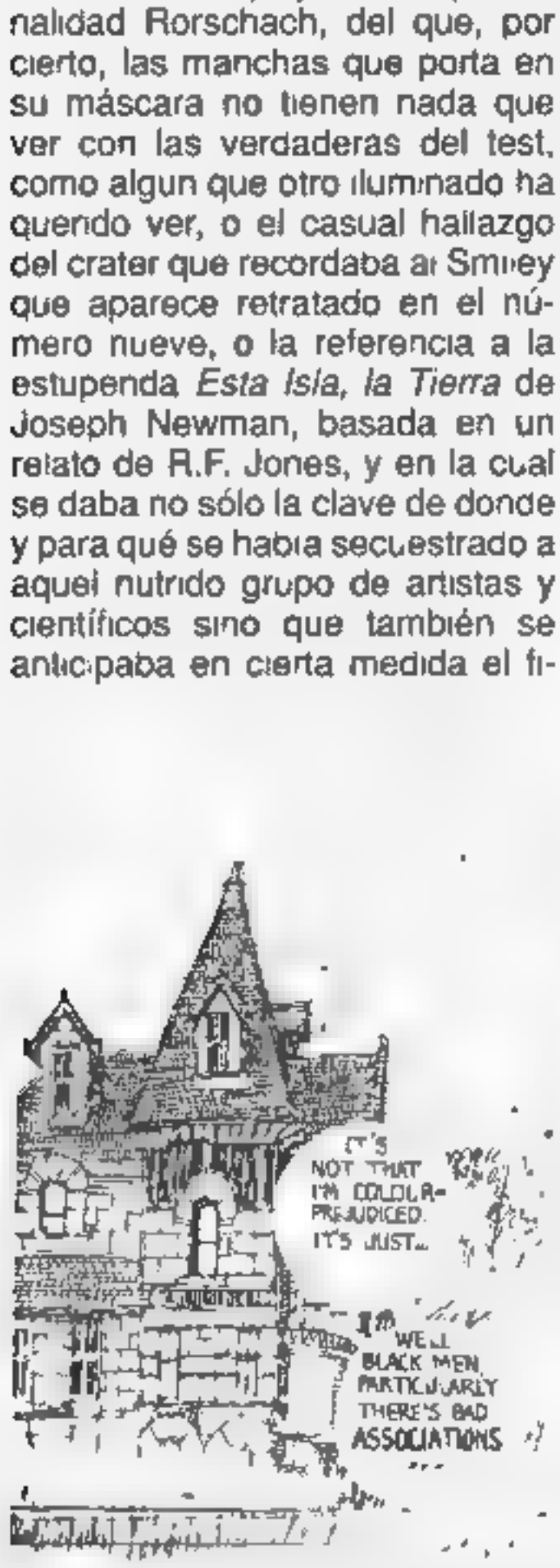
El otro aspecto, que a nivel popular ha sido el que mayor notoriedad le ha proporcionado, es la pretendida lectura o lecturas cultas (!) que se pueden establecer en sus historias. De sobra es conocida, y no vamos a decir nada nuevo, la edad media del lector de comic-books tanto en EEUU como en Europa, lo que en parte podria justificar que cuando el cetrino greñudo discursea en la en-

LANCE, LOS NIÑOS DEBEN SENTIR CONSTANTE Y PERMANENTE EL AMOR DE UNA MADRE'
¡MIAU!
¡MIAU!
¿NO VES EL DAÑO QUE LES HACES, LANCE? TIENES QUE QUEDARTE CONMIGO ¡TE LO SUPLICO DE RODILLAS!
NO TIENES RODILLAS
SE QUEDAN CONMIGO
BIEN, LANCE, SE HARÁ LO ARREGLAREMOS EN LOS TRIBUNALES OBTENDRÉ LA CUSTODIA.
AH, ¿SÍ? YA VEREMOS'
ME PARECE QUE ESTO NO TENDRÁ EL MISMO ÉXITO DE PÚBLICO QUE "KRAMER CONTRA KRAMER"
SER DIENTE
OYE SIN INSULTAR
¡MIAU!

ALAN MOORE

cumbrada y pseudo-hermética *Watchmen* sobre la figura de Alejandro Magno, Ozymandias, poco menos que reencarnado en la figura de Adrian Veidt, cuya sala de control está presidida por una enorme pintura referente al episodio del nudo gordiano aludiendo a la solución que éste dará a la crisis que ha previsto, o las implicaciones del complejo test de personalidad Rorschach, del que, por cierto, las manchas que porta en su máscara no tienen nada que ver con las verdaderas del test, como algun que otro iluminado ha querido ver, o el casual hallazgo del crater que recordaba al Smiley que aparece retratado en el número nueve, o la referencia a la estupenda *Esta Isla, la Tierra* de Joseph Newman, basada en un relato de R.F. Jones, y en la cual se daba no sólo la clave de donde y para qué se habia secuestrado a aquel nutrido grupo de artistas y científicos sino que también se anticipaba en cierta medida el final apoteósico, e incluso el nombre de la hamburguesería a la cual acuden Rorschach y Buho Nocturno, Ginga Dwer, en clara alusión al sacrificado hindú y a su trágico final que contiene claros paralelismos con el de Rorschach, por no hablar del famoso numero de estructura simétrica, en cuyo centro se encuentra Adrian Veidt, etc

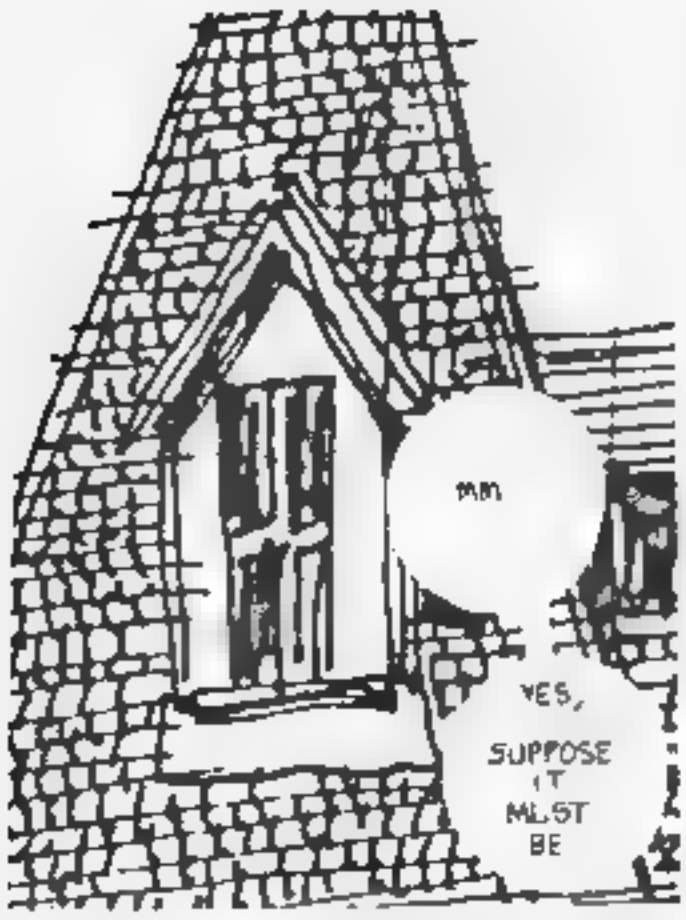
Ante todo ésto uno no puede más que pensar que si bien la obra es un espiéndido juego de malabarismos narrativos no se puede decir en cambio que sea el compendio del saber occidental, si acaso el de los restos de la cultura hippy, pero es obvio que para un seguidor de New Kids on the Block, Judas Priest o Technotronic, las citas de Bob Dylan o John Cale, les suenen, *mutatis mutandis*, a las del Fénix, que no Phoenix, de los Ingenios.



En cualquier caso aclaro para evitar las purpúreas calendas mentales de algún que otro fanático que se pudiese sentir ofendido tras tal aserto: no es objeto de esta crítica defenestrar ni a Moore ni a su trabajo, sino puntualizar; si muchos dedican sus esfuerzos a tentar simple y llanamente de entretener loados sean, pues no es tarea fácil, y si otros, aventajados o no, halian

que es más productivo tratan de ir más a lá del mero divertimento, mejor que mejor, pero no confundamos términos Si unos hacen vainicas y otros disertan, es lógico pensar que aquel que diserta nos recuerde a uno de los Siete Sabios revivido, ya que todo se reduce a saber dónde se encuentra el origen de coordenadas de cada cual, y no hace falta ser un Bertrand Russell para percatarse de que el normal sustrato cultural de los comic-books está a la altura del de los te efilms, también americanos, siendo generosos con los primeros. Otra cosa es que entretengan y que, aceptadas las reglas del juego, se disfrute con y de

AH QUE LAS COSAS SE PUSIERON MAL Y UN DIA CUANDO VOLVI DE TRABAJAR SE HABIA IDO ¡SIN SIQUIERA DEJAR UNA NOTA SNIFF
¡Y TODO EL MUNDO FUE MUY COMPRENSIVO PERO YO SABIA LO QUE PENSABAN "" YA LO SABIA UNA COLA Y UNA CULEBRA! ¡ESO NO PODÍA DURAR!
¡VAYA SEGURO QUE TE ESTOY ABURRIENDO CON MIS PROBLEMAS ¡PERO ES QUE ESCUCHAS TAN BIEN! ¿LO SABIAS?
¿QUÉ TAL SI VAMOS A MI CASA? SOLO PARA HABLAR CREO QUE CONVERSAR ES MUY IMPORTANTE ¿NO ESTÁS DE ACUERDO? POR CIERTO
DESDE LUEGO LAS ELIGE
¿NO TE HA DICHO ALGUIEN QUE TIENES UNOS OJOS PRECIOSOS?



ellos, pero ése es otro tema y no la razón de este artículo.

Seamos realistas, la complejidad de *Miracleman* se queda a la altura del Nietzche de C O U , que no de Selectividad, y el paseo de *Swamp Thing* por cielo e infierno, más que paralelismo con la Divina Comedia se queda, en el mejor de los casos, en anécdota, como *The Nuke-Face Papers*, de la misma serie, tiene de García Márquez la técnica, o siendo más precisos aún, el recurso, pero no la complejidad ni el matiz, y ciertamente nadie se la pide, de igual modo tampoco se pide que se invente y que se saquen cosas de donde no as hay. No sé porqué, pero cuando leo artículos que tratan de desentramar todas, o algunas, de las famosas complejidades de las historias de Moore, me vienen a la cabeza las curiosas interpretaciones que mis compañeros de clase de literatura y yo dábamos en el bachillerato cuando se nos pedía el comentario de una poesía o de

¿GATITO ¿HAS PENSADO SERIAMENTE SOBRE LA BOMBA DE NEUTRONES? ¿SOBRE LO QUE PUEDE SIGNIFICAR?
¡EL FIN DE LA RAZA HUMANA LA DEVASTACIÓN, LA EXTINCIÓN, LA DESESPERACIÓN, LA PERDICIÓN!
¡CIUDADES DESIERTAS EN LAS QUE NO QUEDARÁ NADIE LA RAZA HUMANA DESAPARECERÁ! ¡DESAPARECEREMOS GATITO DESAPARECEREMOS!
SNIFFFFF
¡AY AY AY AY
EL FIN
ANTES DE MARCHAROS AVISAD A ALGUIEN PARA QUE PONGA COMIDA A LOS GATOS

ALAN MOORE

un texto cualquiera; ejercicios éstos estupendos para agilizar la mente y potenciar la imaginación, que incluso llegaban a convencer a alguna que otra licenciada con aspiraciones de contar entre sus pupilos con un futuro Francisco Rico. Pero como todos reconocíamos, aquellas explicaciones eran, además de aplicables a cualquier texto que nos pusiesen por delante, más relatos de fantasía literaria que verdaderos comentarios de texto

Y es que como suele suceder casi siempre, se identifica lo sencillo con lo simple, tal y como se confunden eficacia y eficiencia cosas muy distintas; y así, las que probablemente sean las obras más puras del estilo Moore, *V for Vendetta* y *From Hell*, se pasan por alto o se toman por obras menores porque no se aprecian a simple vista excesos ni desmesuras narrativas de ningun tipo, sino un desarrollo pausado, controlado y certero más difícil de conseguir en la mayoria de las ocasiones que ese par de efectismos típicos, textos de apoyo atormentados y montajes obsesivos reiterados, que aún cumpliendo, y éso según quien los utilice, no dejan de ser superficiales como ocurre con toda la parafernalia de los efectos especiales en el cine, que por mucha profusión que de ellos se haga nunca garantizaran por si solos el interés de una película, por encima de la pasión que pueda despertar en el admirador incondicional, elemento altamente manipulable, dispuesto a tragarse lo que sea con tal de que el producto tenga marca de fábrica. Apliquese el cuento a algunos aficionados que funcionan en vez de por obras, por autores o peor aun, por editoriales. Y es que por mucho que a alguno le pueda extrañar, contar una historia compleja de forma sencilla es difícil, sumamente difícil, mucho más que hacerlo distrayendo la atención del lector hacia otros puntos, Chaykin por ejemplo, mientras se intenta remendar la historia, o cabría decir el entuerto, como buenamente se pueda, y por si ésto no fuese suficiente, las historias narradas de forma sencilla suelen resultar poco agradecidas porque el lector, y no sólo el lector sino también muchas veces

el crítico, se muestra incapaz de ver más allá de lo que tiene estrictamente delante de los ojos. Es por esto, en parte, que las obras que mejor resumen el buen hacer de Moore, baoquismos aparte, pasen sin pena ni gloria para la mayoria, pues se leen de un tirón y desde el principio se comprende todo y no resultan para nada enrevesadas ni tampoco incomprensibles, algo que por algún extraño motivo que no alcanzo a entender parece no satisfacer el paladar del lector medio actual. De la mano de lo anterior viene algo que me he preguntado en más de una ocasión, y es si realmente algunos de estos autores herméticos (?) y ocultistas (!) sabían en todo momento lo que estaban haciendo o si toda esa oscura tramoya no sería una excusa porque no se tiene nada que contar, y no hace falta atravesar los Pirineos, que también de éstos tenemos aquí unos cuantos, y es que la aparente facilidad se toma muchas veces por simpleza, un error de concepto que costará años enmendar tal y como van las cosas.

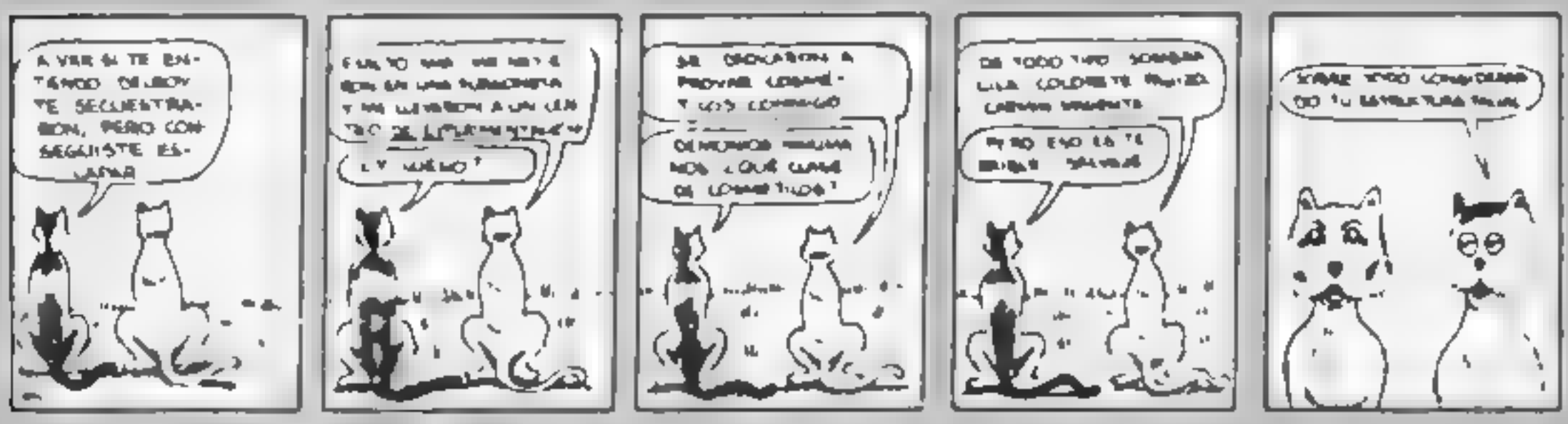
Y que nadie crea que todo ésto es una frivolidad, no se trata del clásico *vamos a cargarnos a..., que todo el mundo lo pone bien*, sino un tratar de poner las cosas en su sitio. Moore es un buen guionista, y ojalá hubiese más como él, o mejor aun, ojalá hubiese muchos que compartiesen su inquietud por el medio. Pero bajo ningún supuesto Moore es dios, porque dios, en caso de que exista, nunca seria guionista sino, en todo caso, humonista, y no demasiado bueno. Y claro que en el país de los ciegos Moore es el rey, y no ha de extrañar dada la mediocridad que reina entre los guionistas de comic books y que nadie se escandalice, que a la hora de la verdad el problema no es de Moore sino del resto. Y es que uno es grande segun con quien se le compare.

■ **Carlos Portela.**

Tremendo olvido el mío, escribir un artículo sobre Moore y no poner ninguna cita, ¿estaré loco?, es posible; en cualquier caso ahí va una para solaz de los coleccionistas

Que bella cosa es la perspectiva

Paolo Ucello.



22 - KRAZY

EL OCASO DE LOS ÍDOLOS

I. SUPERMAN

El superhéroe, entendido en su concepción básica y tradicional, nacería para el mundo de la historia en Junio de 1938, en las páginas del numero uno de la revista *Action Comics* –publicada por la que seria D.C., entonces National– de la mano del guionista Jerry Siegel y del dibujante Joe Shuster, con su hoy ubicuo Superman Aunque de innovadora irrupción en el medio, el personaje denotaba sendas deudas contraídas con un reciente antecedente literario. la novela *Gladiator,* de Phil p Wylie, que ocho años antes presentara a Hugo Danner, a quien un experimento científico había hecho poseedor de poderes sobrehumanos que, como habr a de ser norma más tarde en la mejor tradición Marvel, resultaban más una maldición que un don de la fortuna (la prop a Marvel contaria en 1976 con una adaptación parcial del libro de Wylie en el número 9 de *Marvel Preview*, obra de Roy Thomas y Tony de Zuñiga)
Sin embargo, Superman no llegaba exento de nuevas aportac ones, algunas de las cuales demostrarían ser trascendentales para el ulterior desarrollo del género el uso de llamativas prendas multicolores y, más significativa, la adopción de

EL OCASO

"MIS EMOCIONES ERAN DEMASIADO INCOHERENTES PARA PODER RECORDARLAS AQUELLA PERDIDA A MI VIDA ANTERIOR. LA SITUACIÓN ME PARECÍA SURREAL. UN SUEÑO FEBRIL."
"MIRANDO HACIA ATRÁS, FUE EN ESE MOMENTO CUANDO LA REALIDAD ME PARECIÓ UN ESPEJISMO POR PRIMERA VEZ."

una identidad secreta. Si la primera característica no hablaba más que de una cierta visión comercial, la segunda se descubre plena de implicaciones

Creado durante la ascensión nazi en Alemania, y al borde de la II Guerra Mundial que estaba por venir, Superman era la encarnación simplista del *bien* que, representado entonces por el **mundo libre,** se disponía a librar un encarnizado combate contra las hordas del *mal*, papel interpretado en toda su maniquea perfección por las fuerzas del Eje. Si bien es cierto que el personaje tendría poco o nada que ver con tal confrontación hasta el estallido oficial del conflicto, no hay duda de que la mentalidad generada por y para la situación marcó indelebiemente sus señas de identidad; involuntaria pero inequivocamente, Superman entroncaba con toda una corriente de pensamiento, acondicionada a cada época, pero nominada en la antigüedad.

Algunos han querido ver en Superman un símbolo de resonancias divinas, y han buscado en el juego de interacciones surgido a posteriori entre la pléyade de sus descendientes en parangón del que uniera antaño a las deidades en las mitologías clásicas; nada más lejos de la realidad. Salvando el redescubrimiento de la épica en el relato –esencia mitológica, por lo general reducida a ornato en los superhéroes–, los ingredientes del discurso superheroico chocan radicalmente con los mitos clásicos

Donde había dioses, dioses en multitud y nombrados como tales, seres ambiguos y caprichosos, representantes de elementos de la naturaleza (fuego, agua, viento..) y de cualidades humanas (el amor, el arte de la guerra. .), encontramos a entidades de rango sobrehumano erigidas en defensores de una noción abstracta, el *bien*, que sólo ellos y sus discípulos conocen y representan, donde había hombres libres, dueños de su destino, capaces de enfrentarse a los dioses, alineándose con el *bien* precisamente por hacerlo –no olvidemos que esos dioses son *juguetones*, volubles y a menudo injustos–, encontramos a hombres mansos y sumisos, piezas de un designio *superior* cuyas reglas aceptan indefensos por impotencia, pues son débiles, y por voluntad, pues la rebelión es aquí *malvada*. Donde había *voluntad* hay *resignación* donde había *coraje* hay *pecado;* donde había *mitología* ahora hay *teología:* La *teología cristiana*

Discernida tal tesitura, resulta notablemente significativo el hecho ante apuntado de que, en su deseo de *humanizarse*, Superman adopte una identidad secreta, plagada de lo que hay de más abyecto en el hombre Clark Kent, una medianía cabizbaja que acepta diligente la humillación a la que le somete su posición, tanto en lo profesional, donde es blanco de la sorna de sus compañeros y superiores, como en lo personal, donde se ve rechazado –claro– por su amada Lois Lane, entregada a una pasión por su alter ego de hierro. En resumen, todo lo que dimana del miedo al deseo, eso es, todo lo que constituye la *moral* cristiana.

Resulta obvio señalar que el cristianismo ha sido y es, desde su aparición, un factor de fuerza fundamental en el pensamiento global del mundo occidental y, como consecuencia, en el devenir de la historia. Su influencia ha sido inapelablemente impuesta, por la fuerza física, cuando los tiempos lo habían menester, y, posteriormente, por medios mucho más sutiles, aunque de una violencia igualmente virulenta. Sin embargo, la doctrina cristiana no es más que la conti-

VAMOS ALLÁ A VER... ME PARO Y JUR NO ME DIRÉ SOBRESALTO Y NO SEGUIRÁ NADA
SIENTO COMO SI TODO SE ME VINIERA EN UNA ME ATERRORIZO NO PUEDO RESPIRAR ME AHOGO
¡¡Y AL FINAL ES NO BROMA, ME SIENTO COMO SI ESTUVIERA EN UNA CAJITA DE 4,5 x 3,4 CM. ME ES TOY VOLVIENDO LOCO
¡LOCO ¿ME OYES?! ¡LO LO DE ATAR NO PUE DO SOPORTARLO MÁS SE JAIME SALIR DE AQUÍ
AAARRRRGGHH!!
NO HAY NADA MÁS TERRIBLE QUE UN PERSONAJE DE MISO GRITA CON CLAUSTROFOBIA
¡¡¡AAAHH!!!

nuación –la perpetuación, más bien, pues refleja un pensamiento que nunca avanza– de una postura sobradamente familiar, que la filosofía, en su ánimo catalogador, rastrea hasta Sócrates. La vida entendida como representación, como equilibrio racional, frente a la vida como voluntad, como búsqueda y creación; el viejo y temible duelo entre lo *apolíneo* y lo *dionisíaco*, del que nada ni nadie puede escapar.

II. SUPERHOMBRE

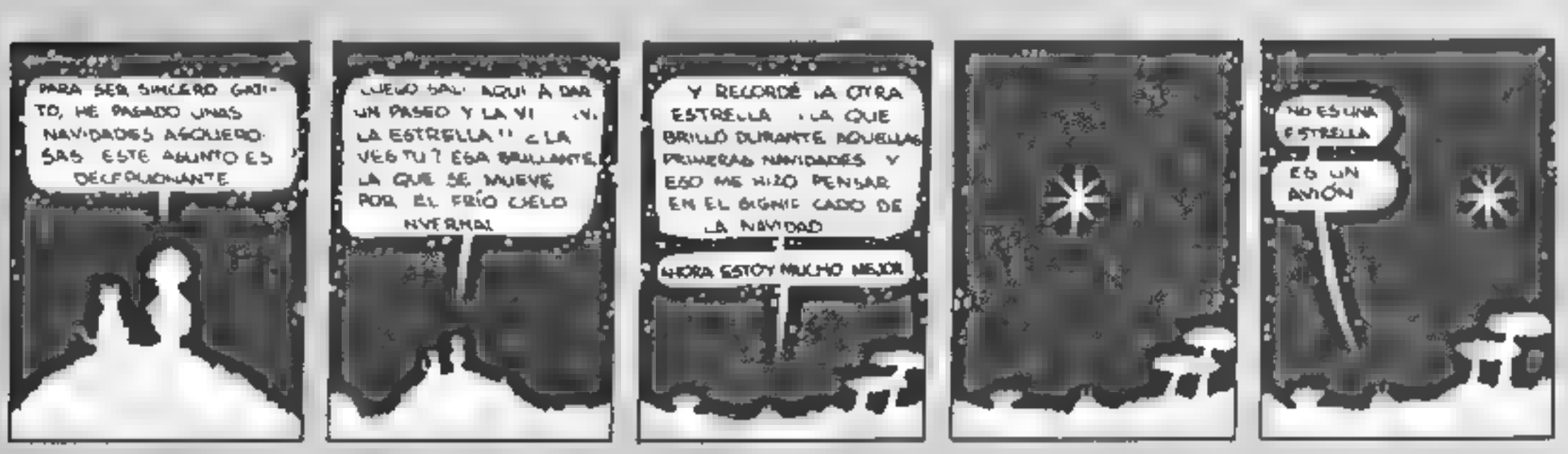
«He aquí el superhombre: es este relámpago, es esta locura»

Con este anuncio, recogido de entre las páginas de *Así Habló Zarathustra*, abre Alan Moore su Marvelman (rebautizado Miracleman ante la prepotencia de los grandes), revelándonos desde este mismo principio el alma de sus intenciones. De paso: él nos trae al verdadero superhombre. La cita literaria, adoptada tan gratuitamente por otros autores, es en Moore todo un heraldo de sus finaciones, pues el concepto, la trama, y lo que no está escrito pero se nos cuenta en Miracleman exuda por cada uno de sus poros el pensamiento de un gran loco: Wilhelm Friedrich Nietzsche.

«El superhéroe número uno de América», rezaba torpemente la propaganda en las propias portadas de la colección. Absurdo; falso y absurdo. No hay un héroe dentro de ese ridículo disfraz, sino algo infinitamente superior a un héroe, un hombre; pero un hombre que goza de un glorioso título que lo eleva por encima de los que a él hubieran querido compararse; no por sus extraordinarios poderes, no porque sus pies lo lleven sin tocar el suelo, ni porque sus manos atraviesen carne y huesos delicadamente. Miracleman es un superhombre porque es dueño de sí mismo. Y ahí es donde el personaje de Moore se despega radicalmente de aquellos que son confundidos con sus congéneres. La superioridad que los superhéroes ostentan por el alcance de la manifestación externa de sus poderes, por su capacidad de dominio, él la alcanza por el sólo dominio –léase aceptación, que no represión– de sí mismo. La magnitud casi divina que Superman tan cínicamente rechaza, la violencia que Lobezno domestica en su búsqueda de esa falsa y aséptica humanidad, Miracleman las abraza con júbilo, casi con lujuria, con la alegría de quien es completo y rehúsa las barreras. Yo no debo ser, sino que soy, y soy todo lo que soy. Ahí está. Adiós a la *moral*.

Como personaje Nietzscheano que es, Miracleman no tiene más causa que la suya, no defiende más que lo que le concierne, y, como superhombre, lo que le concierne es bien poco. Que nadie quiera por ello ver en él a un monstruo, él es lo que es, está más allá del bien y del mal, y todo en él es pasión. Su triunfo es vivir, vivir con intensidad igual en la alegría que en la tragedia.

Cuando sobrevuela la Tierra y vuelve la mirada, no ve un rebaño, sino hormigas, hormigas insignificantes cuyo pulular no le provoca más que curiosidad o, a lo sumo perplejidad. No es de extrañar pues que relegue a su consorte humana prácticamente al concubinato, ni que la abandone fríamente al descubrir en otra pareja un potencial sexual como nunca antes conoció. Ni es de extrañar tampoco, por supuesto, el que, llegado el momento, decida deshacerse del lastre de su alter ego, un hombre símbolo de lo viejo. Atrás debe quedar el peso de un pasado no deseado, ligado a ataduras que


PARA SER SINCERO GATITO, HE PASADO UNAS NAVIDADES ASQUEROSAS ESTE ASUNTO ES DECEPCIONANTE
CUANDO SALÍ AQUÍ A DAR UN PASEO Y LA VI ¡¡LA ESTRELLA!! ¿LA VES TÚ? ESA BRILLANTE, LA QUE SE MUEVE POR EL FRÍO CIELO INVERNAL
Y RECORDÉ LA OTRA ESTRELLA ¡LA QUE BRILLÓ DURANTE AQUELLAS PRIMERAS NAVIDADES Y ESO ME HIZO PENSAR EN EL SIGNIFICADO DE LA NAVIDAD
AHORA ESTOY MUCHO MEJOR
NO ES UNA ESTRELLA
ES UN AVIÓN

EL OCASO

nunca debieron ser. ¿Cómo renovarse, sino desde las cenizas? El Nihilismo no es meta, sino punto de partida.

Y aun hay algo más que lo convierte en un extraño entre sus compañeros iconográficos allí donde los superhéroes mueren, donde el cumplimiento estricto de sus premisas no les permitiría llegar, Miracleman está más vivo que nunca En el fracaso. Si el superhéroe por antonomasia no puede equivocarse, pues perdería su condición de superhéroe, Miracleman no encuentra en el error más que la posibilidad de futuros aciertos. No hay en ello humillación, ni crisis, ni desastre, sino una imposibilidad circunstancial, un fallo de juicio que ni lo empequeñece ni lo engrandece simplemente ocurre

Con tan arrolladora singularidad, Miracleman aparece como un oasis en el desierto, que apenas cuenta con verdaderos compañeros

Quizá Moore le proporcionó uno cuando creó a su Doctor Manhattan para su *Opus Magna, Watchmen;* pero, aunque la moral ha muerto en el gigante azul que debió ser relojero, pues se ha convertido en un concepto incongruente en su nuevo estado de percepción, también lo ha hecho la pasión Manhattan no es tanto un superhombre como un dios

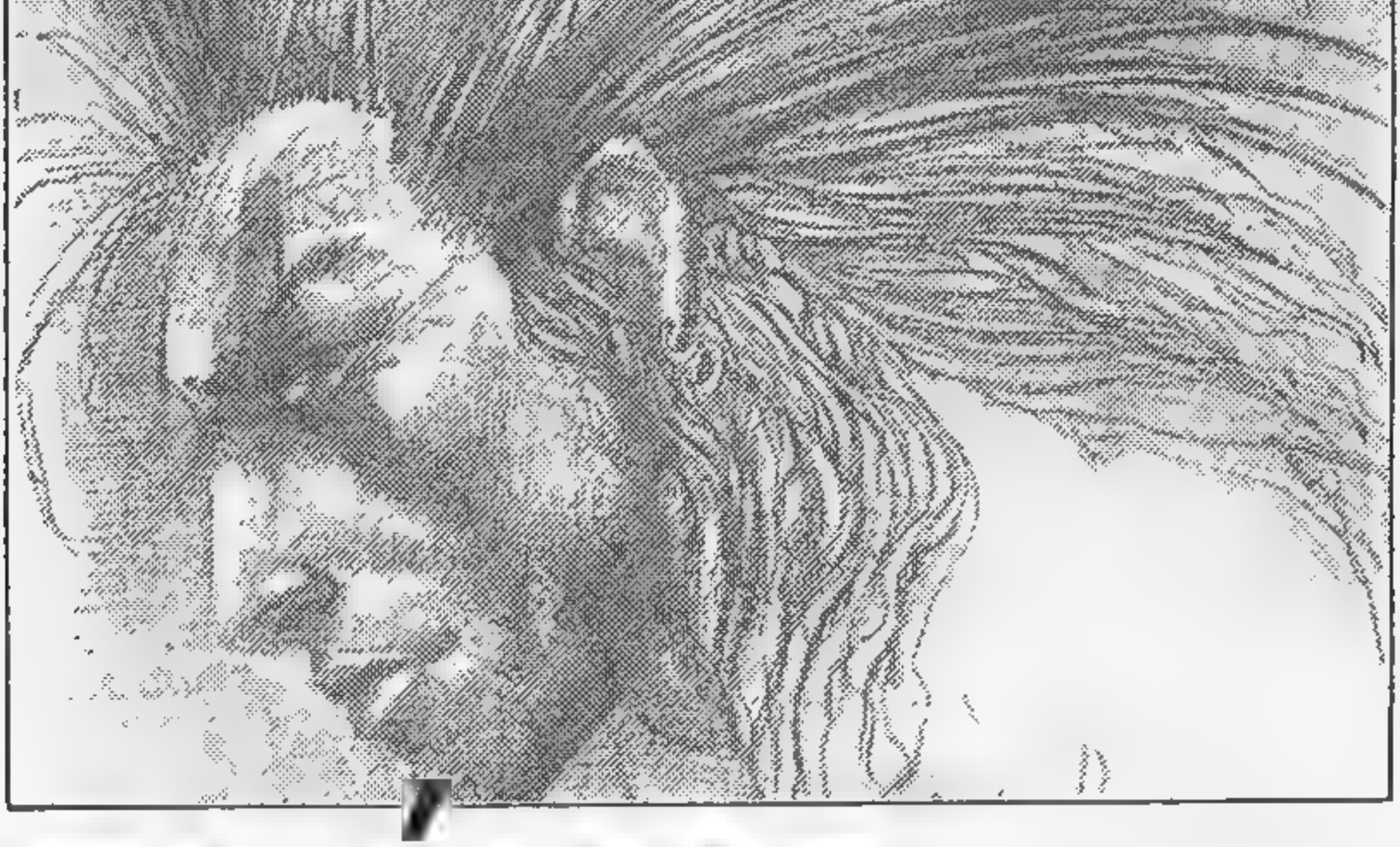
Si acaso, podríamos dar con un semejante entre los personajes ajenos a Moore, en la figura del Grendel de Matt Wagner. Nacido en una efímera colección en blanco y negro, y retomado por su autor para servir de complemento a su artunco *Mage, Grendel*, sin adquirir los tonos de fábula apocalíptica de *Miracleman*, se apoya en muchos de los mismos presupuestos, pero en dos esencialmente La voluntad de poder y el desechamiento de la *bondad* Poder no para dominar, sino para prevalecer, para defenderse de la agresión de una homologación gregaria, esto es, para ser individual frente al colectivo, no para colectivizar a los individuos. En cuanto a esa *bondad*, el propio Nietzsche la condena «En verdad me he reído mucho del débil, que se cree bueno porque tiene las garras tullidas»

Por último, quiero reclamar la atención para algo más, una definitiva diferencia que es comun a gran parte de la producción de Moore pero alcanza su mayor exponente en ésta su más cruda obra En *Miracleman*, en la crónica fantástica de su superhombre, se nos habla de la muerte, pero no de esa *muerte* que sirve en los superhéroes de artificio argumental, sino de la muerte terrible e inapelable que a todos nos ha de llegar Su presencia en *Miracleman* es horrible, angustiosa, fría... imperiosa. Es una demanda que exige ser saciada.

A riesgo de ser pedante, permitidme en este punto que acuda a Giacomo Leopardi (al que, confieso, no conozco más que por la siguiente cita), pues formula con un acierto del que carezco lo que, sin embargo, si está en mi cabeza

«Es propio de las obras geniales el hecho de que, a pesar de que representan crudamente la nulidad de las cosas, a pesar de que demuestran evidentemente y hacen sentir la inevitable infelicidad de la vida, a pesar de que expresan las más terribles desesperaciones, sirven sin embargo de consuelo y de renovación del entusiasmo de un alma excelsa que, ella también, se encuentra en un estado extremo de abatimiento, desengaño, nulidad, monotonia y desprendimiento de la vida, y, no tratando ni representando otra cosa que la muerte, le devuelven, al menos momentaneamente, la vida perdida». ■ **Jose Maria Méndez**

COMO GATO, NO ME IMPORTA TENER PULGAS
BUENO SON UNA MOLESTIA PERO CUANDO TE ACOSTUMBRAS PUEDES AGUANTARLAS
BOING!
BOING!
CLAP CLAP CLAP CLAP BOING!
BOING!
AUNQUE NO PIENSO ACOSTUMBRARME A LOS JUEGOS OLIMPICOS DE INVIERNO!
PUESTA CLAP CLAP CLAP CLAP



SLÁINE

LA RISA DE LOS HÉROES

Pat Mills, toda una institución del comic británico –involucrado siempre, de una u otra manera, en personajes como ABC Warriors, RoBusters, o el mismísimo Juez Dredd, entre otros muchos– es fundamentalmente un humorista, por no decir directamente un satírico, aficionado a magazines como *Mad* o *Punch*, y admirador de *Los Viajes de Gulliver* tanto como de *Trampa 22*. Cualquiera que haya leído con atención sus guiones para *2000 A.D.* (¡por no decir su *Marshal Law*), es perfectamente consciente de ello, a no ser que esté lo suficientemente tarado como para tomarse en serio al Juez Dredd.

Gracias a su descarada visión crítica e irreverente, Mills se permite congraciar la violencia heavy y rotundamente gore del comic inglés, con un contenido progresista también característicamente inglés. Y este es uno de los rasgos más destacables de la ya larga saga dedicada a Sláine, su héroe celta, que culmina con la trilogía *The Horned King*, cuyo último volumen acaba de ser publicado en Inglaterra.

La verdad es que las sagas irlandesas, o mejor dicho, gaélicas, al igual o más que las nórdicas, no carecen en absoluto de sentido del humor. Si en el *Leabhar Gabala* hay episodios francamente divertidos, nos encontramos muchos más en el *Ciclo del Ulster*, la *Tain bo Cualngé*, o en las aventuras de Cuchulain y el resto de los héroes irlandeses, especialmente el llamado Conan, que a diferencia del bárbaro cimerio, es un personaje pícaro y bufonesco. Mills, que conoce a fondo estas obras, se permite evocar la mitología celta tanto con rigor documental y un exahustivo detallismo lingüístico y arqueológico, como con un agudo sentido humorístico, riéndose de ella y con ella, no sólo a través de su creación del enano Ukko, sino recreando con sorna sus exageraciones e hipérboles, hasta lograr un equilibrio casi perfecto entre epicidad y sátira.

Naturalmente, los monjes medievales que transcribieron las leyendas gaélicas no tenían a su alcance las obras de Robert Graves –especialmente su *Diosa Blanca*– ni los libros sobre brujería en Europa de Margaret Murray, textos clásicos a los que Mills remite como fuentes de inspiración para sus teorías sobre el héroe solar,

AH, BUENO, AQUÍ ESTOY OTRA VEZ BAJO LAS ESTRELLAS
¿POR QUÉ?
¿POR QUÉ SIENTO ESTA NECESIDAD PRIMITIVA DE SENTARME AQUÍ, BAJO EL MANTO ESTELAR?
¿POR QUÉ, CON TODAS LAS PREOCUPACIONES DE MI AZAROSA EXISTENCIA, ME ENCUENTRO AQUÍ, CONTEMPLANDO ESOS BLANCOS PUNTOS LEJANOS?
SON FÁCILES DE DIBUJAR
AH

SLÁINE

la Diosa Triple, el sacrificio anual, el Dios Cornudo y demás delirios poéticos, míticos y feministas, consiguiendo una eficaz mezcla argumental de historia, fantasía, mitología y racionalismo

Pero llegar hasta el compromiso entre sátira, Heroic Fantasy y reflexión mitogénetica de *The Horned King*, le ha costado a Mills un largo proceso evolutivo.

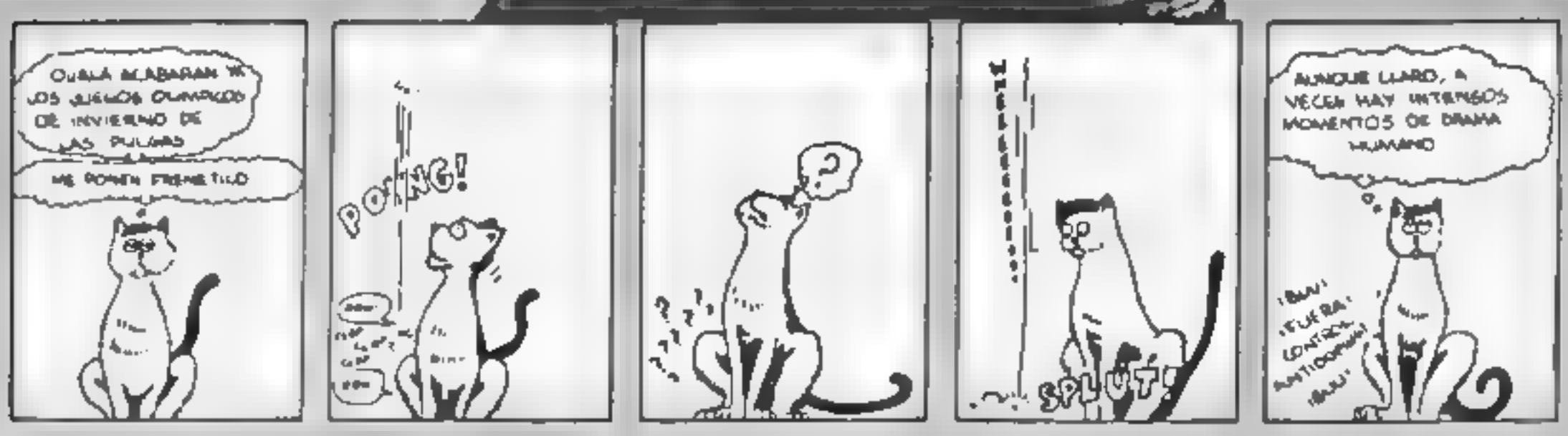
Efectivamente, el Sláine anterior a Bisley, poseyendo desde siempre su lado humorístico (especialmente gracias a las intervenciones de su compañero enano), estaba muy próximo al protagonista tipico de Espada y Brujeria, más cerca del estilo machista y ultraviolento, prototípico del héroe solar, que luego sería parodiado sin piedad en *El Dios Cornudo*. El largo camino recorrido por Sláine desde el destierro de *Sláine the Wanderer*, las aventuras de *Sláine and the Gods*, su subida al trono en *Sláine the King*, hasta llegar a las puertas del cielo en *The Horned God*, va desde unos comienzos muy clásicos (Mills reconoce haber empezado con la intención de ubicar una suerte de Juez Dredd en un escenario de Fantasy), donde lo céltico es un recurso escenográfico, pasando por un progresivo aumento del peso especifico del universo celta, de sus dioses, razas y leyendas, demostrando un profundo conocimiento del mismo Hasta cristalizar en su última aparición, tremendamente sofisticada, compleja y original

Esta evolución ha ido acompañada de los continuos cambios de dibujantes, que caracterizan al comic inglés y sobre todo a los personajes de 2000 A.D. Dibujantes que, en el caso de Sláine, han hecho casi todos hincapié en los aspectos más violentos del héroe, y del mundo bárbaro que le rodea. Tanto Angela Mills (esposa del guionista), como Mike McMahon (quizá el más inclinado al humor y la caricatura), Glen Fabry, Mike Collins, Belardinelli y, especialmente, David Pugh, han dotado a sus viñetas de un salvajismo épico y sangriento, casi de portada de disco heavy, muy del gusto de los lectores habituales de *2000 A.D*

Pero cuando llegamos a *The Horned God*, y sin que decaiga del todo la violencia propia de la serie (más cercana a Howard o, quizá, a Moorcock que a Tolkien y Cía.), al tiempo que el guión se ha hecho mucho más sofisticado, conduciendo al personaje por el camino del humor y las reflexiones míticas y hasta políticas, Mills ha buscado la colaboración de Simon Bisley –uno de los artistas de moda actualmente, tanto en Gran Bretaña como en USA–, cuyo estilo descaradamente más *arty* y pictórico, además de paródico y caricaturesco, presta especial atención a los aspectos grotescos, retorcidos y hasta ridículos de personajes y situaciones, algunos de los cuáles recuerdan a veces más a Asterix que a los típicos héroes bárbaros

Mientras la publicación en castellano del primer álbum de la serie (anteriormente serializado en la revista Cimoc), la reflexión más evidente que se nos ocurre tras leer este *The Horned King* (e incluso la saga de Sláine en general), es que –a pesar del guión, excesivamente intelectualizado a veces por Mills, vicio británico donde los haya, pero también virtud– no hay generos agotados, sino imaginaciones agotadas y agotadoras, y que aún se puede hacer mucho y bueno en el comic de Espada y Brujeria. Que no todo tiene que ser por fuerza la *Espada Salvaje de Conan* o las *mercenarieces* de Segrelles.

■ **Jesus Palacios**


OJALÁ ACABARAN YA LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE INVIERNO DE LAS PULGAS
ME PONEN FRENÉTICO
PONG!
SPLUT!
AUNQUE LLARO, A VECES HAY INTENSOS MOMENTOS DE DRAMA HUMANO
¡BAH! ¡FUERA CONTACTO ANTIDOPING! ¡BAH!

MARSHAL LAW

De la misma forma que el optimismo acerca del futuro está cediendo paso al pesimismo, el héroe está siendo reemplazado por el anti-héroe.

Fear and Loathing

Los lectores de estas páginas recordarán sin duda el *caso Méndez* y el revuelo que se armó cuando éste atacó (con maneras no demasiado afortunadas) los tebeos de superhéroes.
Vaya por delante que el objeto de estas líneas, el *Marshal Law* de Pat Mills y Kevin O'Neill, es el ataque más virulento y despiadado al superhéroe que un servidor haya podido leer en su vida. Y vaya también por delante que es además uno de los mejores tebeos (del género y a secas) que me han caído nunca en las manos.

MARSHAL LAW
LLEVO HORAS Y HORAS VIGILANDO ESTE AGUJERO DE RATONES.
NO IMPORTA, SÉ QUE MI PACIENCIA FELINA SE VERÁ RECOMPENSADA.
¡¡¡NO!!! ¿CUÁNTAS VECES TE HE DICHO QUE LIMPIES LA PLUMA ANTES DE EMPEZAR A DIBUJAR?

Las razones del odio de los autores hacia el género pueden encontrarse en una entrevista con Pat Mills publicada en el *Amazing Heroes* nº182. A diferencia de quienes consumimos y hemos consumido siempre este tipo de productos, Mills nunca leyó tebeos de superhéroes durante su infancia. Llegó al medio del cómic buscando una forma de ganarse la vida y no le tiene especial simpatía al invento.

Matizando lo anterior en boca del propio Mills *"No es que me molesten los superhéroes per se. Me molesta lo que hacen. Creo que Marshal Law deja eso suficientemente claro. No hay nada malo en la idea de aventuras fantásticas. Es más bien el hecho de que los superhéroes tienden a reforzar los valores de derechas. Están, inevitablemente, del lado del imperialismo norteamericano. Sus valores son anti–femeninos, pro–poder y pro–agresión norteamericana."*

De hecho, a todo lo largo de la entrevista, queda patente que Mills no soporta ningun tipo de autoritarismo. Tanto sus trabajos propios como la labor editorial que desempeñó durante la creación y primeros tiempos del magazine inglés *2000 AD*, pueden ser considerados como una de las influencias motoras más relevantes en el carácter subversivo común a de toda la generación de profesionales ingleses que se han abierto camino en el género de un tiempo a esta parte

Ojeado por encima, *Marshal Law* da la impresión de contener todas las dosis imaginables de violencia y fanatismo que tanto repugnan a Mills, pero es precisamente a eso a lo que se han propuesto jugar ambos autores. La exageración de los elementos y simbología habituales se lleva al extremo de lo grotesco para poner de manifiesto las actitudes del género del modo más evidente posible. En medio de una orgia de violencia en la que el personaje está vapuleando adversarios, Marshal Law se presenta con la siguiente cantinela: *"Soy un cazador de superhéroes. Mi trabajo es cazar superhéroes. Todavia no he encontrado ninguno."* Paralelamente, el villano asesino de turno dice: *"Soy Bactena. Soy la forma de vida más baja. Soy un superhéroe."*

Todo el potencial de la historia narrada en *Fear and Loathing*, más allá de la trama y conflictos desarrollados a lo largo de la misma, no se pone de manifiesto hasta su último capítulo. En éste se expone claramente y como tal un análisis que hace el propio Mills del entorno que ha venido explorando. Y resulta tan asombroso como aleccionador ver lo lejos que es capaz de llevarlo y la elegancia con la que restriega por la cara del lector sus conclusiones.

El contenido fascista del género es, por supuesto, el eje sobre el que gira todo: la simbología del poder y la consecución del triunfo mediante el empleo de la fuerza; la primacia de los valores masculinos y la negación de la dualidad femenina de la persona, que se identifica con debilidad y el fracaso. Quienes hayan estado siguiendo, por ejemplo, los ultimos numeros de los *Nuevos Mutantes* en su edición original podrán identificar facilmente este transfondo con el conflicto que ha venido desarrollando en sus entregas finales... y con la elección que en aquel caso se tomaba ante el mismo.

El final de *Marshal Law* no puede ser más amargo: PublicSpirit, la personificación de los valores clásicos del superhéroe americano (a quien Marshal Law odia visceralmente por su imagen de inhumana perfección), derrotado, reconoce su propio fracaso: *"Esperaban demasiado de mí. Nadie puede ser un superhombre. Yo... lo hice lo mejor que pude."* Pero previamente ha sido capaz de señalar en la figura de su némesis la semilla de los mismos errores, el cómo éste también se ha convertido en un modelo para quienes han venido después, y cómo las contradicciones puestas de manifiesto por el personaje son indistingibles de las de Bacteria, que no es sino una imagen deformada de Marshal Law.

La riqueza y ambigüedad con la que es presentado el personaje de Marshal Law y el juego de espejos que se realiza entre él y el resto de los personajes constituyen tanto un análisis del héroe como una declaración de principios. Tal y como se citaba en la entradilla con la que se encabezan estas lineas, Mills parece concluir (aparte de seguir sin creer en los héroes) que ya no hay espacio para ellos; el sueño que representan está moribundo y sólo queda lugar para antihéroes.

Y ASÍ TERMINA NUESTRA CONFERENCIA ESPECIAL CÓMO TORTURAR A LOS GATOS
ESPERAMOS QUE HAYAS DISFRUTADO Y QUE OS HAYA PODIDO PROPORCIONADO NUEVAS IDEAS SOBRE CÓMO ENFRENTAROS AL PROBLEMA FELINO
GRACIAS
EH... ANTES DE QUE NUESTROS DOS CONFERENCIANTES INVITADOS SE VAYAN PARA SEGUIR CON SU GIRA, DEMOS LAS GRACIAS
UN APLAUSO, POR FAVOR PARA LOS DOS RESPETADOS YONKEROS EN EL ARTE DE LA TORTURA FELINA
SON MUY AMABLES
SINCERAMENTE

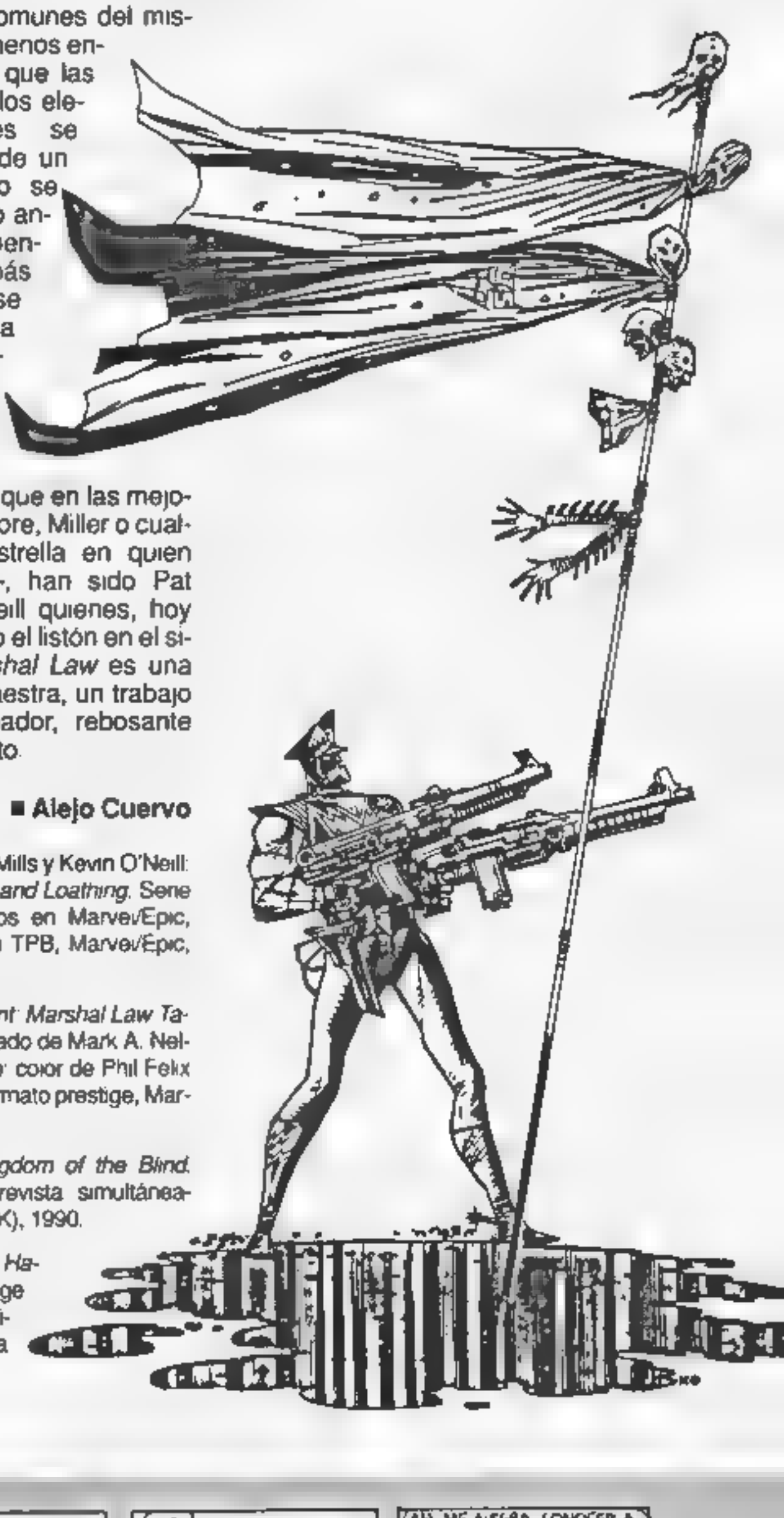
Durante este siglo de Revolución Industrial y tanto en las obras de creación literaria como en los medios visuales, ha habido una evolución paralela que apunta precisamente en la dirección señalada por Mills: vivimos tiempos en los que el pesimismo sobre el destino final de nuestra especie se está imponiendo a pasos agigantados. Como reacción, el examen del conflicto Bien/Mal (con mayúsculas) del que en el fondo parten todos los géneros se vuelve cada vez más hacia el lado oscuro de nosotros mismos.

Si el Mal era antes una amenaza externa a la que se enfrentaba el héroe —o el grupo de héroes, como se popularizó durante los años 70 Esto último es un segundo estadio de lo anterior que puede verse tanto en el éxito de los grupos de superhéroes como en el de las novelas de Stephen King, en las que la víctima deja de ser un individuo para pasar a ser un colectivo, consecuencias de la vida en la sociedad de masas—, ahora se está examinando cómo ese Mal forma una parte indisoluble de nosotros mismos. Y también aquí pueden buscarse los ejemplos por doquier: el éxito de un Lobezno o un Punisher cada vez más desmadrados, la ambigüedad de Magneto o, en otro ámbito, las propuestas fílmicas y literarias de Clive Barker y la popularidad de figuras como Freedy. Es un proceso en ebullición en el que se explora/explota el lado oscuro de nosotros mismos y que está dando las obras más innovadoras por un lado y las trivialidades más irreflexivas por otro.

(Comentario al margen: uno de los cómics más subversivos e inteligentes que han emprendido este mismo camino es el poco conocido *Faust*, del dúo Quinn–Vigil. Jesus Palacios lo citó por aquí anteriormente.)

Si resulta poco común que una obra de género sea llevada a cabo haciendo un uso plenamente consciente de todos los recursos habituales y lugares comunes del mismo, todavía lo es menos encontrar una en la que las significaciones de los elementos anteriores se analicen como si de un estudio académico se tratara. Y si todo lo anterior es poco corriente, conseguir además que al hacerlo se pueda obtener una narración con interés raya en el límite de lo increíble. En el campo del cómic de superhéroes —más aún que en las mejores historias de Moore, Miller o cualquier otra superestrella en quien quiera pensarse—, han sido Pat Mills y Kevin O'Neill quienes, hoy por hoy, han puesto el listón en el sitio más alto. *Marshal Law* es una verdadera obra maestra, un trabajo complejo y fascinador, rebosante de ideas y de talento.

■ **Alejo Cuervo**



Marshal Law, por Pat Mills y Kevin O'Neill:

— *Marshal Law: Fear and Loathing*. Serie limitada de 6 números en Marvel/Epic, 1987–9. Reedición en TPB, Marvel/Epic, 1990

— *Crime & Punishment: Marshal Law Takes Manhattan*. Entintado de Mark A. Nelson en su mayor parte; color de Phil Felix en su mayor parte. Formato prestige, Marvel/Epic, 1989

— *Marshal Law: Kingdom of the Blind*. Formato prestige y revista simultáneamente. Apocalypse (UK), 1990.

— *Marshal Law: The Hateful Dead*. Serie prestige de longitud indeterminada. Anunciado para mayo, Apocalypse.

BUENOS DÍAS SEÑOR RATÓN ¿CÓMO ESTÁN LA MUJER Y LOS NIÑOS? BIEN, ESPERO.
OH, YA SABE MAL NO ME QUEJO.
?
¿QUÉ TE PASA GATITO? ¡EN OTRAS CIRCUNSTANCIAS HABRÍAS CONVERTIDO AL POBRE RATÓN EN FRAGMENTOS DESINTEGRADOS!
¡SHHH! ¡NO MEÓN, DIONES LA BANDA, POR DIOS!
P-PERO...
¿NO LEES LOS PERIÓDICOS, TODO ESO DE LA "VIOLENCIA EN LAS CALLES"? HASTA AHORA HAN ECHADO LA CULPA A LOS NEGROS, A LA PORNOGRAFÍA, A LA ANARQUÍA...
¿Y?
¿¿Y??? ¿Y SI DE PRONTO TODOS LOS NIÑOS IMPRESIONABLES QUE LEEN ESTO EMPIEZAN A MORDER A LOS RATONES SÓLO POR QUE LO HAGO YO?
AH, ME ALEGRA CONOCER A UN PERSONAJE PÚBLICO CON CONCIENCIA SOCIAL.
DIGAMOS QUE ESE QUIÉN ME DA DE COMER.
VAYA, HOLA, MI RATONIL AMIGO...

GRANT MORRISON

NO TODO LO QUE BRILLA ES ORO

Grant Morrison es otro de los guionistas británicos que han saltado a la fama en los últimos años gracias a sus trabajos para DC. Todos los que siguen la actualidad del comic-book norteamericano le alinearían como compañero de Neil Gaiman, Jamie Delano y Peter Milligan, y como heredero de Alan Moore. Ya sé que la historia no es circular y que nada se repite, pero esto tiene gracia. Si escribiera sobre la Invasión Británica que sufrió el mercado de la música pop norteamericana en los años 60, sólo tendría que cambiar nombres. Muchos gestos y movimientos son semejantes.

Pero no me corresponde hablar del sentido de la vida, sino de Morrison, un nativo de Glasgow. La historia previa al estrellato venido de América se encuentra en revistas inglesas como *2000 AD* o *Crisis*. Destacan dos obras: *The New Adventures Of Hitler* y *Zenith*. Ambas, en colaboración con el dibujante Steve Yeowell. La primera le envolvió en polémica. La segunda le revistió de prestigio.

Zenith es, para muchos de sus seguidores, uno de sus tres trabajos más importantes. En él se mezclan los superhéroes y la ciencia-ficción. Hay una gran cantidad de personajes en sus páginas, y no como relleno para los fondos. Se trata, prácticamente, de una historieta de protagonismo colectivo. Odiseas apocalípticas que recuerdan a cualquier argumento de la Liga de la Justicia de los años setenta. No es *Zenith* más que un tebeo convencional y maniqueo, donde el guionista, por lo menos, no ha desarrollado la fatuidad que más tarde le va a lastrar. Pero me adelanto. Digamos, simplemente, que es un Morrison sin pretensiones más allá de construir una historia legible. Se aprecian ya dos características que le acompañan hasta sus historietas más recientes. La primera es la exasperante lentitud de la narración. Los tebeos de Morrison tienen un ritmo lento. Muchas veces la acción puede avanzar a través de interminables diálogos mientras los personajes permanecen estáticos o, para ser más exactos, posando. Y la historia quedará atrapada en la parte literaria del tebeo. En el caso de *Zenith*, con el apoyo de un dibujante tan poco atractivo como Steve Yeowell, más que de una falta, hablamos de un delito del guionista.

La otra característica presente en

¡¡¡ COMO UN CUENTO DE HADAS, ¿NO GATITO?
UNA CHICA NORMAL DE NORTHAMPTON, PARECIDA A LAS QUE ESTÁN TRAS EL MOSTRADOR DE COSMÉTICOS DE DEBENHAMS...
.. Y, DE REPENTE, ¡BUM! ¡¡DA A LUZ AL REY DE INGLATERRA!
PERO HOY EN DÍA ESAS COSAS YA SE DETECTAN DURANTE EL EMBARAZO, ¿NO?

Zenith será, con el tiempo, uno de sus temas predilectos: los extraterrestres superiores. En este caso son los Lloigor, pero antes de idéntica naturaleza semidivina y creadora aparecerán también en *Doom Patrol* y en *Animal Man*. Son seres de poder desconocido, situados por encima de los personajes naturales de la historia y, en cierta manera, opuestos a ellos, ajenos. Una de sus misiones es introducir el elemento del terror en la historieta. El terror que maneja Morrison es fantástico y conceptual. En realidad, las entidades divinas se pueden considerar símbolos de un tema mayor que sí es parte fundamental de los guiones de Morrison: la irracionalidad. También anotamos una de las aficiones más queridas del escocés, las alusiones a canciones y grupos de rock.

En nuestro país es Grant Morrison, tal vez, el más apreciado entre sus compañeros británicos. Y esta fama no se debe, está claro, a *Zenith*, inédito aquí, sino a su etapa americana. Y también, por qué no, a una efectiva labor de promoción por parte de sus admiradores. Así, encontramos que muchos aficionados serían capaces de asegurar que *Doom Patrol* es una maravilla, conociendo estos episodios sólo por referencias. En Madrid no habrá treinta personas que lean *Doom Patrol*, pero sí habrá cien que la consideren una obra genial e innovadora. Y es que tiene unas portadas tan raras... Esta es otra de las características de Morrison: el efecto-mito creado a su alrededor. Y, aunque no lo parezca a primera vista, es algo que está ligado a su forma de escribir, tal como se ha desarrollado para DC. Aquí tenemos la moda de hoy: el culto al guionista. Pues muy bien, hombre, que ya era hora.

Pero, ¿qué hay debajo del mito? En *Doom Patrol*, concretamente, aire. Rescatamos las dos características antes señaladas: narrativa parsimoniosa y aparición de seres ultraterrenos. Para abundar en la primera, que se concreta en la utilización de los diálogos como eje de la acción, indicaremos un dato que tal vez sea desconocido para los lectores: Grant Morrison escribe obras de teatro. Pero no vamos a sacar ninguna conclusión de ello porque no hemos tenido el gusto de ver o leer una de esas obras. Sólo lo mencionamos, pues, para activar la intuición del lector.

En *Doom Patrol* surge otro de sus tópicos, que desciende también directamente del tema de la irracionalidad. Hablo de la obsesión por la locura. Y no es que me haya puesto a analizar el tebeito en cuestión, es que salta a la vista. En la renovación de la que nuestro autor hizo objeto a la Patrulla Condenada, uno de los personajes que saltó al estrellato fue Crazy Jane, Juana la Loca. Esta muchacha tiene más de sesenta personalidades conflictivas y cada una de ellas gobierna un poder diferente. En un episodio, Robotman viaja a través de su mente, encontrando todo tipo de aventuras, como es de suponer. Bajo el ropaje de la originalidad, una muy convencional historieta de superhéroes, con el bueno enfrentándose al peligro y machacando al malo en última instancia. Sin embargo, envuelta en las suficientes referencias pesudoculturales como para saciar a quienes necesitan una cita literaria para no avergonzarse de leer tebeos. Y más de superhéroes, por Dios. Pues bien, lo que ocurre con esta historia viene a pasar con las otras brillantes innovaciones tan comentadas de las que presenta la serie: la Hermandad de Dadá, los Nowhere Men y semejantes. Otros collares para los mismos perros. Supervillanos ladradores y colordos, cosecha Doctor Muerte. Un recurso recurrente de este autor, que se encuentra en éste y en otros tebeos, es el lenguaje automático o absur-

¡ESTRELLAS WAAH!
ES UNA IDEA HORRIBLE, PERO LA LUZ DE LAS ESTRELLAS TARDA TANTO EN LLEGAR A NOSOTROS
QUE QUIZÁ HAGA MUCHOS AÑOS QUE HAN DESAPARECIDO
¡NO ES UN CONCEPTO ATERRADOR!
HASTA QUE
YAAAAAARGH!
ERA BROMA
JE JE

MORRISON

do, reducido por él a la categoría de barniz.

Hay dos diferencias entre un comic-book de Jack Kirby y uno de Grant Morrison (por decir sólo dos, claro): la primera es que el de Grant Morrison tiene una apariencia magnífica e intelectual, mientras que el de Kirby parece más simple que una acelga; la segunda es que el de Kirby se lee de un tirón, y el de Morrison, de varios bostezos. Agilidad y viveza se inventaron hace mucho, y desde entonces han estado reñidas con la pesadez mórbida. En *Doom Patrol*, eso sí, Richard Case, el dibujante, realiza una labor más sugerente que la de Yeowell en *Zenith* o Chas Truog en *Animal Man*

De todas formas, me temo que eso no es mucho decir

Supongo que los trabajos que han hecho más conocido en España a Grant Morrison son *Animal Man* y *Arkham Asylum*. Por eso los he dejado para el final y por eso no voy a comentarlos en demasía. Abundan en lo que ya hemos dicho refiendo a *Doom Patrol*, hablando a grandes rasgos. La locura, lo irracional, el terror conceptual, la lentitud narrativa, los préstamos literarios utilizados como golpes de efecto. *Animal Man* tal vez sea su historieta con más gracia. Es en la que mejor ha sabido buscar el interés del lector y ha encontrado, por lo tanto, una serie entretenida y de lectura agradable. Aunque las pretensiones de intelectualidad puede resultar indigestas. Es curioso cómo DC ha proporcionado a Morrison, en sus dos colecciones mensuales, portadistas excepcionales (Simon Bisley en *Doom Patrol* y Brian Bolland en *Animal Man*) y dibujantes mediocres.

Arkham Asylum ha sido sin duda su esfuerzo de mayor repercusión entre nuestro público y, sobre todo, nuestra crítica. Es, también, su obra más falsa y pretenciosa. El paquete más grande para el regalo más pobre. Lo que otros cuentan en un comic-book de 22 páginas, desparramado a lo largo de la novela gráfica más vanidosa que se ha concebido. Lo que ocurre es que el brillo de su ilustrador, Dave McKean, cegó a muchos

Todo el trabajo de Morrison tiene el aspecto de ser obra de un aficionado muy leído que reinterpreta a su gusto y sazón a los personajes de la infancia. Y es que, dejando a un lado *The New Adventures Of Hitler*, *Zenith* y la novela gráfica de Batman, el resto de sus historietas más conocidas son recreaciones de antiguos personajes de muy dudoso éxito. Animal Man, Doom Patrol, los Vengadores (de la serie de T.V.), Dan Dare o el más reciente Kid Eternity

No estoy en contra de la tendencia a escribir comic-books serios o complicados en la estela de Moore Neil Gaiman, Jamie Delano y Peter Milligan son muy buenos guionistas. *Sandman*, *Miracleman*, *Hellblazer* y *Shade* son muy recomendables. Tampoco estoy en contra de los comic-books sencillos y convencionales realizados con honradez, buen gusto y profesionalidad. El abnegado Alan Grant, en esta corriente, es otro británico de reciente popularidad que puede estar orgulloso de su trabajo. Lo que no soporto es que nos quieran dar gato por liebre. Lo que no me parece aceptable es que se cuelguen medallas a los mediocres. Lo que no entiendo es que a los lectores se les venda plástico a precio de marfil. Lo que está claro es que Grant Morrison es el guionista británico con el apellido mejor puesto en español.

■ **Trajano Bermúdez**

NEIL GAIMAN
EL HOMBRE DE ARENA

Observando la, todavía poco voluminosa, producción del guionista británico Neil Gaiman dentro del campo de la historieta, percibimos que sus mejores obras, las más sólidas y personales (a saber *Violent Cases* y *Signal to Noise*) son precisamente aquellas cuya gestación ha tenido lugar al margen del entramado mercantil estadounidense, siendo también, por desgracia las menos conocidas y accesibles para el aficionado medio. En las dos piezas citadas nos topamos con un escritor valioso y sensible (aunque, por su juventud, en manifiesto desarrollo) que emerge del grueso de la profesión gracias a una inusual capacidad como creador de atmósferas envolventes y seductoras de aliento intimista y a menudo melancólico. En ellas su estilo literario se articula más o menos consistente en función de una prosa elaborada pero económica, con evidentes virtudes climáticas, que a base de escogidas pinceladas consigue componer tenues ambientes de evocadora (al tiempo que palpable) singularidad. El guión de *Violent Cases* en particular es dura añoranza hecha palabra, tenso estupor del crio que descubre cosas con pupilas inocentes. Sin tropezar en melosas descripciones excesivas o verborrea inútil, Gaiman deja cabos sueltos a la imaginación para tejer sutilmente ese velo deformador entre hechos y recuerdos que conforma la memoria. El relato, como tal, apenas brota sino como retazos de vivencias en las que nos resulta tan arduo como al propio narrador (y protagonista) discernir donde la elaboración posterior sustituye a la realidad, cristalizando todo ello en una *opera prima* de asombrosa e hipnótica belleza, respaldada con eficiencia en el apartado gráfico por un, asimismo debutante, Dave McKean en uno de sus más vaporosos y ajustados trabajos en blanco y negro.

Tonos más sombríos y crepusculares adopta, en cambio, *Signal to Noise*, al presentar a un cineasta con una enfermedad en grado terminal, obstinado a pesar de todo en materializar una última película. Esta premisa remite de inmediato al hiriente film *Lighting Over Water* de Win Wenders del cual el inglés chupa con disimulo alguna que otra idea, aunque moviéndose en líneas generales en una franja menos cruda, en la que incluso es posible vislumbrar de trasfondo cierto optimismo.

El resto de su breve carrera se ha desarrollado en el mercado yankee sobre todo bajo el ala del gigante D.C., auténtica embajada inglesa en territorio U.S.A. tanto en *Black Orchid*, *Sandman* como *The Books of Magic* divisamos a la legua que se tratan de obras de encargo en las cuales el autor se interesa muy relativamente y saca adelante a base de talento y profesionalidad pero con manifiesta desgana.

Black Orchid no es otra cosa que un ambicado *film noir* psicológico con leves pero resultones toques ecológicos y feministas, una pieza correcta, con bastante menos miga que corteza, que engancha gracias a un ambicioso y prometedor arranque, y un desarrollo coherente, pero decepciona en igual medida con una destemplada y demasiado roma resolución. Con todo y a pesar de la abundante parafernalia de secundarios y lugares comunes de la casa (D.C.), lo mejor reside sin duda en el conseguido ambiente oto-

¡UNA MANCHA DE TINTA.
YA TE HE DICHO QUE LIMPIES LAS PÁGINAS.
NO ES QUE YO SEA PUNTILLOSO, PERO OYE, QUE YO SOY EL QUE VIVE AQUÍ
¿ESTÁ CRECIENDO?
¡ESTÁ CRECIENDO! MIRA, ESTO ES
ESTO ES...
¡URRK!"
¡¡LUDGE!!
SE TE HAN ACABADO LOS CHISTES, ¿EH?

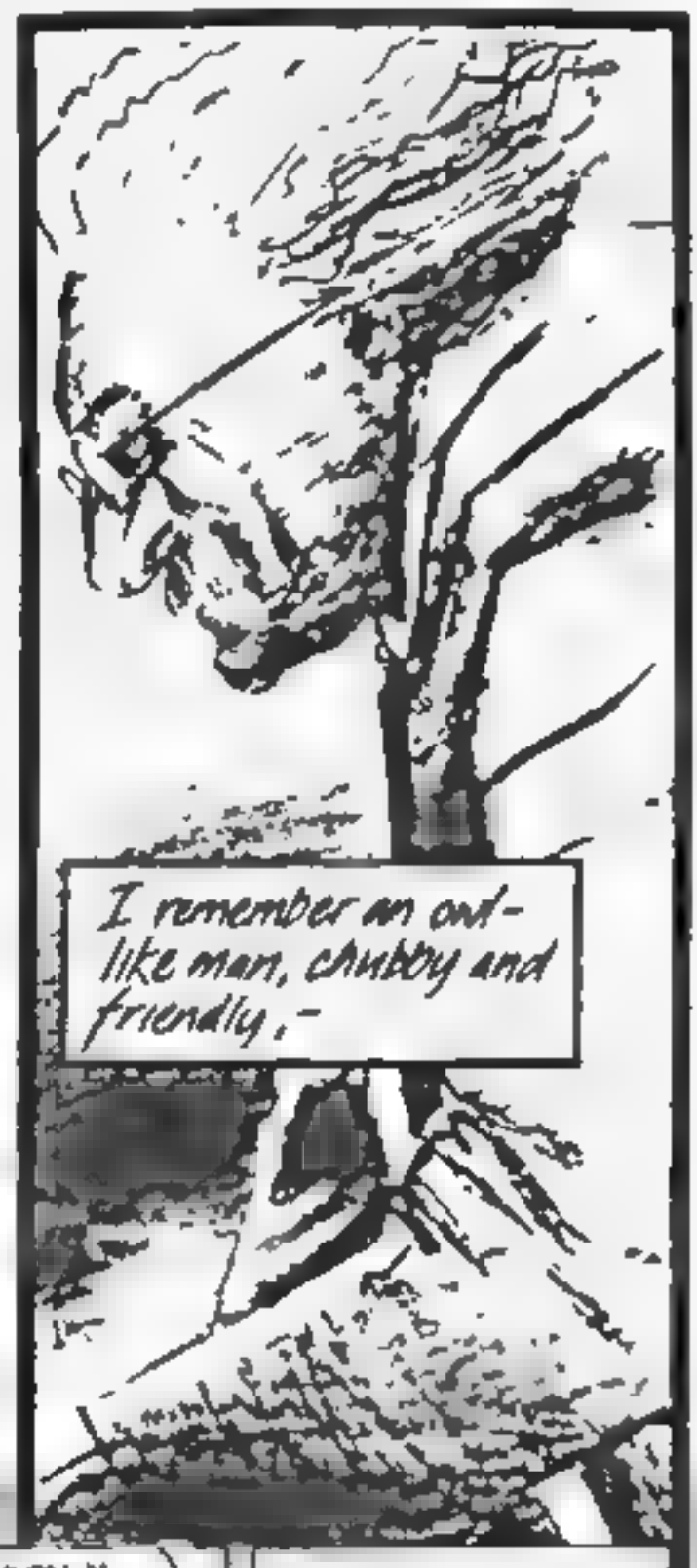
fial, teñido de oscuro y malsano romanticismo. Por su parte *Sandman* se erige a mi juicio en el más convincente trabajo realizado por Gaiman en el seno del mercado norteamericano. No podría considerarse estrictamente un tebeo de horror, ni fantasía, ni mucho menos de superheroes sino una extravagante amalgama de géneros, un morboso *Dark Fantasy* juguetón y elegante con algun que otro ramalazo *Neohippy* y un look modernito con gotas de sofisticada truculencia, todo ello componiendo un sugerente coctel de rara consistencia interna. Respecto a *The Books of Magic* poco puedo entrar a comentar todavia al haber aparecido en el momento de escribir estas lineas tan sólo un par de números, si acaso cabría decir que por ahora vamos descubriendo a un Gaiman más socarrón de lo esperado, tratándose de una obra con un objeto tan *Grave* (ejem) en apariencia como es la reordenación del caótico universo mistico D C

En *Miracleman* en cambio, al bueno de Neil le cae el muerto de prolongar la creación de Moore en aras de un mayor usufructo (puramente comercial, claro) del mundo edificado por *papa Alan*. Ante tal papeleta Gaiman se debate como en ningun otro encargo entre una obra propia o un adecuado aunque aséptico tratamiento *profesional* con el que salir una vez más del paso. Busca más que crear escenarios narrativos que puedan irsele de las manos (no sería la primera vez) dar con un ámbito poético adecuado donde desplegar de forma relajada un sensible retrato de personajes y entorno, renunciando tanto a los baratos sofismas gremiales de los peores yankees como a las frusleries bien orquestadas con apariencia *culturet*a de los ingleses más presentables (si, Gaiman seguro que también ha leido a Chatwin o Vonnegut como *Aquel* y a Hölderlin o Carroll como *El Otro*, pero los unta menos en las narices del lector)

Y es que, a la postre, Gaiman se me antoja el *más europeo* de esta penultima *new wave* viñetera momentáneamente engastada en el tio Sam, advirtiéndose también en él unos cimientos culturales distintos (más amplios y diversos) que en sus colegas norteamericanos (casi todos ejemplo de esclerosis mental prematura). Podriamos hablar incluso de una especie de virginidad ante cierta panoplia de manifestaciones a las que cualquier estadounidense le resulta dificil escapar (*mass media* de alienante beligerancia, tópicos de *comic book*, *tics* localistas, etc) y que un británico, menos cercado por el prosaico, rustico y maniqueo universo superheróico, puede afrontar armado de cinismo y referentes propios.

Tenemos, en suma, a un joven periodista, inquieto aprendiz de escritor con bifurcaciones poéticas *(Cold Colours)* que a lo largo de su actual flirteo con la historieta se ha ido deslizando en cuanto ha tenido ocasión hacia una modalidad de narración que pide a gritos el desahucio de la trama como punto focal de interés dramático en beneficio de la más intima voz del propio autor, una voz que no rehuye con altivez al lector pero tampoco suplica su complicidad ni mendiga su aprobación

■ **Antonio Trashorras**



¡GATITO, LA SEMANA PASADA, CUANDO TE DISFRAZASTE DE RATÓN, ¡FUE GENIAL!
¿CÓMO CONSEGUISTE SU PELAJE TAN PEQUEÑO?
EFECTOS ESPECIALES
¿EFECTOS ESPECIALES?
EFECTOS ESPECIALES
AL FILMAR ESA ESCENA, UTILIZAMOS TRUCOS. TODOS LOS "RATONES" ERAN GATOS DISFRAZADOS DE RATÓN...
¿GATOS?
SÍ DELROY Y DENNI.
HOLA.
BUENAS.
VAYA, UNA VEZ SABES EL TRUCO, YA NO ES LO MISMO

VIOLENT CASES

Gaiman-McKean
Ediciones ZINCO
48 pags. color, 750 pts.

Nunca lo entenderé. Primero lapidan el *Madriz* con todas las acusaciones que se les pasan por la cabeza y, algunos años después, con un publico más reaccionario aún si cabe (y no hablo de política), publican *Violent Cases*. Quizá crean que los nombres de los autores tienen el suficiente gancho como para poder tirar del producto pero, y ojalá me equivoque, no lo tengo yo tan claro.

Neil Gaiman es uno de los más interesantes escritores (ojo, que no es lo mismo que guionistas) que han participado en la *nueva ola* de historietistas que han tomado el mercado yanqui. Interesante, sobre todo, por dos caracteristicas demasiado difíciles de encontrar entre los guionistas de hoy. Es inteligente y sabe escribir. Esto ultimo es fácil de comprobar en cualquiera de sus obras en inglés aunque no siempre logre sobrevivir a la traducción nacional. Lo primero ya no es tan facil de descubrir a primera vista, pero sí cuando se presta un poco de atención. En todas sus obras se encuentra esa chispa (que en *Violent Cases* es todo un torrente) de humanidad, de vida real, que distingue al escritor lucido del artesano con oficio, aunque a veces sea distorsionado para disfrazarlo de lo que sea necesario.

Una amiga mia me contaba que el dia de la boda de su prima, cuando ella tenia 4 años, nevaba. Mucho después se habia enterado de que habia tenido lugar en el mes de junio, y sin embargo, mantiene que tiene el recuerdo de todos los invitados muy contentos por la nieve. Tal como lo cuenta, yo no tengo la menor duda de que sea cierto.

Alguien ha escrito que, si en vez de Dave McKean, *Violent Cases* lo hubiera dibujado Bill Sienkiewiczk, el resultado hubiera sido el mismo. Algo de eso hay, sin duda. Pero del mejor Sienkiewiczk, del que sabe (¿sabia?) adaptarse a la historia. Algo muy basico pero de lo que parece que se olvido un poco el amigo David en el afamado *Arkham Asylum*, donde da rienda suelta a sus inquietudes esteticas aun a costa de la fluidez del relato, que en ocasiones queda un tanto sepultado bajo esa capa de dudoso esteticismo (muy bonito, pero ese es otro asunto). Tampoco es ese el caso en esta obra y McKean evita las tentaciones de protagonismo y se mantiene en esa discreta y maravillosa penumbra en blanco y negro que dan atmósfera a los brumosos recuerdos del protagonista, y que ya ofrece Gaiman en sus confundidos diálogos, que aportan las dosis justas de esa distorsion que el tiempo ejerce sobre las ya de por si alteradas percepciones que corresponden a la mentalidad infantil, perfectamente apuntadas en las multiples disgresiones efectuadas por el narrador.

Un relato perfectamente estructurado y de enorme honradez y franqueza que consigue que no se pierda el interes sin recurrir a sorpresas fáciles ni trucos baratos que consiguen que funcione la primera vez pero que difícilmente soporten una segunda lectura. No, aqui no hay efectismos ni revelaciones incrustadas a golpes. Y claro, un guión espléndido y un dibujo que apoya en todo momento, dan una obra genial, de las que siempre se ven demasiadas pocas.

Estando en el parvulario encontré una vez un tebeo pequenito. Inmediatamente me atrajo a pesar de su siniestro aspecto, o quizá por eso. Ponia *sólo para adultos* (o así) y mi madre me explicó que eso era como los dos rombos de la tele que no me dejaban ver. Lo tuve que leer debajo de la cama, muerto de miedo. No entendí nada pero esa noche quise ser como el jefe de los buenos, que era un tipo con alas y que disparaba rayos por los ojos.

Aunque cuando escribo esto, todavia es febrero, no me cabe la menor duda de que *Violent Cases* será de lo más interesante del año y con diferencia, pero aun así me voy a cubrir las espaldas con dos aclaraciones. La primera es que todo lo que he escrito sobre el dibujo de McKean, se refiere a la edición britanica en blanco y negro (*Ed. Escape*, en 1987). Aquí, en cambio, parece ser que la que será publicada será la nueva para el mercado americano en color. Y la unica manera que se me ocurre de colorear un dibujo que disfruta de una gama de grises tan amplia como éste, es rehacerlo entero.

Lo segundo va para los señores mandamases de Zinco. Ya que son de los pocos que se atreven a importar material de calidad pero de dudosa comercialidad ¡sáquenlo como Dios manda, por favor! Traduzcanlo correctamente, rotúlenlo bien y cuiden la impresión un poquito. Cuando el *Arkham Asylum* ya demostraron que saben hacer las cosas cuando se ponen a ello. La ocasión lo merece y, además, harán callar a las viboras que dicen que sólo se preocuparon de ello porque iba a ser muy caro y, con un cierto esmero, sería un pelotazo seguro (ya se sabe, el murcielaguito, el morbo, la seudocensura...).

■ **Agustin Oliver**

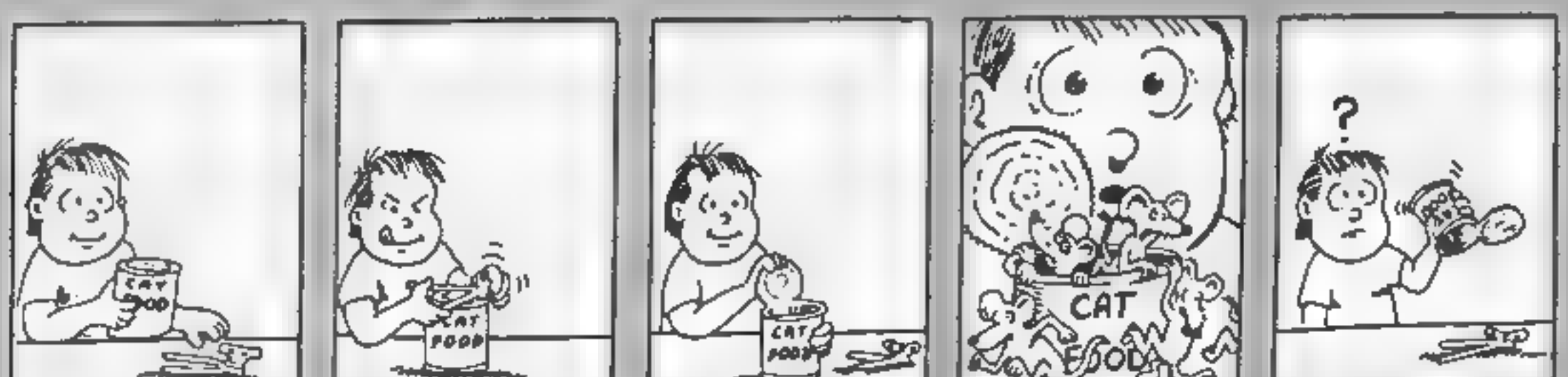
BIEN GATITO CAMBIO NAVIDAD ¡ESTE AÑO QUE NO QUIERO QUE TE COMPORTES!
AL QUE SE ACABÓ EL MATARRATONES ES SALVAJE, CRUEL, MALVADO E IMPROPIO
RECUERDA LO QUE PASÓ EN LAS PRIMERAS NAVIDADES, HACE CASI DOS MIL AÑOS
PORQUE SABRÁS LO QUE CELEBRAMOS EN NAVIDAD, ¿NO?
EH ¿LA MATANZA DE LOS INOCENTES?
and arm
Who was this?

ALAN DAVIS

A estas alturas, es ya un tópico el sacar a relucir a Miller y a Moore cuando se discute sobre la validez de los superhéroes como género. El tema es amplio y las posturas difícilmente reconciliables. Además, el asunto es más espinoso de lo que parece desde el momento en que, previamente, nos veríamos obligados a aclarar si la obra de estos creadores es o no de superhéroes. Obviamente, *Big Numbers* no lo es, mientras que *Miracleman* parece que sí, pero se hace complicado ir más lejos. A ver el Daredevil de Miller ¿es o no un súper? No está tan claro, la verdad.

Sin embargo, lo que es innegable es que buena parte de esas comentes renovadoras sí han logrado, si no cambiar, sí abrir las puertas a nuevas influencias. Y también, que muchos de estos autores proceden del Reino Unido. Tantos que ya se empieza a hablar de *los ingleses* para etiquetar a guionistas como el propio Moore, Morrison, Gaiman, Milligan o Delano y, en menor medida, a dibujantes como Bol.and, Bolton, McKean o, por supuesto, Alan Davis. Y d go que en menor medida porque, de hecho, a veces incluso se les olvida por completo, y eso no es justo, aunque su influencia sea ciertamente menor. Lo que han hecho todos ellos ha sido traer e ementos culturales más europeos (dentro de lo europeos que puedan resultar los británicos). En cualquier caso elementos ajenos a la historieta de superhéroes.

Lo mismo, por otra parte, que han hecho Miller, Chaykin o Sienkiewick al otro lado del Atlántico
Claro que, con todo esto se corre un riesgo evidente y es el de que el brillo excesivo de ciertos autores impida apreciar plenamente el de otros que, al ser menos espectaculares, pueden pasar más desapercibidos o, incluso, despreciados
En cierto modo esta es la situación de Alan Davis, que, pese a ser uno de los historietistas más completos que hay en la actualidad, aun ve su obra discutida mientras se ensalza el trabajo de otros como Todd McFarlane, cuyo único mérito es una innegable habilidad para rellenar cada centímetro cuadrado de papel con miles de rayitas. Pero, ya se sabe, Davis caricaturiza demasiado y eso no está bien en un género tan serio como el de los superhéroes. Y ya que estamos en comparaciones (que serán lo que las frases hechas quieran que sean, pero a veces son bastante



aclaratorias), no hace falta más que coger el famoso primer número de la serie *Spiderman* y compararlo con cualquier tebeo de Davis Lo que allí es cliché vulgar, aquí siempre va a ser elegante, al menos. Que ese es otro de los méritos de Alan Davis A pesar de haber desarrollado una obra bastante más extensa de lo que parece a primera vista, toda ella se ha mantenido siempre por encima, muy por encima, del nivel medio mínimo exigible

Como es lógico, eso es algo que es muy valorado en editoriales tan marcadamente comerciales como Marvel y DC y que –casi– contrarresta el que sea un dibujante más bien lento Así, empieza muy pronto en la filial británica de Marvel tomando el personaje que pronto lo hará famoso, el Capitán Britania. Su excelente trabajo en la serie acabará por catapultarle a los Estados Unidos donde tomará personajes del calibre de Batman y los Outsiders y el propio Batman en *Detective Comics* (hará el Año 2), la miniserie dentro de la serie que, supuestamente, debía completar el Año 1 de Miller y Mazzucchelli) y *Los Nuevos Mutantes* y *La Patrulla-X*, donde durante algunos años se ocupará de los anuales, alternándose con Arthur Adams. En *La Patrulla*, además, haría un par de números de la serie regular.

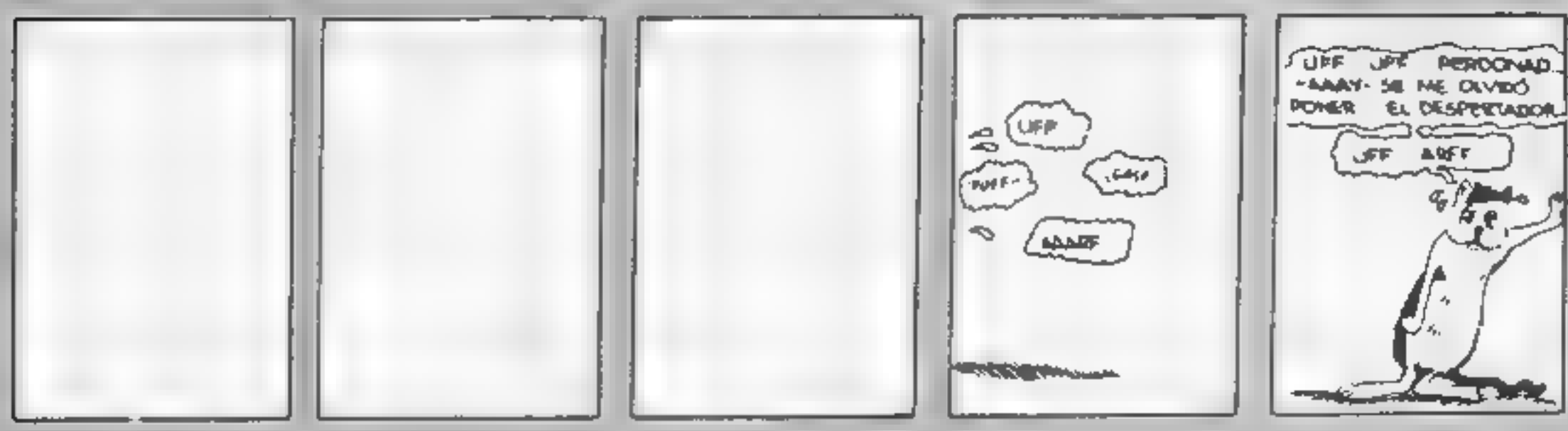
Asimismo, para Inglaterra realiza trabajos para su publicación en revista, destacando las dos series largas que realiza con Alan Moore, (con el que ya había colaborado en los primeros tiempos del Capitán Britania): *D.R. and Quinch* para *2000 AD*, y *Marvelman* (luego *Miracleman*) para *Warrior*

Por fin, hace 2 años y medio, aparecería el que es, por ahora, su último trabajo, *Excalibur*, el penultimo intento de la Marvel de seguir exprimiendo a los mutantes y que ha dejado recientemente para dedicarse a un par de novelas gráficas, una de las cuales será de Batman y la otra, probablemente, del propio Excalibur

Como he dicho antes, esta obra es demasiado extensa como para no tener altibajos Sin embargo, y de nuevo me repito, no por ello su nivel medio es muy alto. De hecho, yo me atrevería a señalar su paso por la serie Detective Comics como el único en el que no alcanza a ofrecer un trabajo digno de sí mismo. Tiene momentos buenos, claro, pero en su conjunto no está a la altura. De todos modos, eso no es sólo achacable a él, que hace lo que puede, sino que mucha más culpa la tiene el guionista, Mike Barr, además del error que supone el encargar una serie supuestamente tétrica a un dibujante como Davis. A pesar de su trabajo en Miracleman, donde consigue esa atmósfera siniestra que necesita y que, además, realza el aspecto ario que le proporciona al héroe y que tan bien encaja con el personaje. Desdichadamente, ese toque desaparecería nada más dejar Davis la serie en al pezuñas del inutil Beacum, per eso tampoco es culpa suya

Me temo que este artículo me está saliendo muy confuso, pero es el problema de tratar de hablar de un autor que, sin destacar especialmente en nada, tampoco tiene grandes fallos. De un autor que sabe dibujar, que sabe narrar y que tiene un espléndido sentido de la composición, tanto de página como de viñeta. De un autor del que, sin poder evaluar su capacidad como guionista por no haberse planteado nunca su dedicación a ello, se podría aventurar a través de sus trabajos como argumentista y de su manera de estructurar la historia, que eso también podría hacerlo con dignidad. De un autor que, además, tampoco ha podido desarrollar una obra plenamente suya, entre otras cosas porque, al crear el grueso de su producción para las grandes editoriales de superhéroes, siempre ha dependido de lo que tuvieran bien encargarle. De un autor, en definitiva, cuya versatilidad impide colgarle cualquier tipo de etiqueta (eso siempre ayuda a la hora de hablar de algo), al mismo tiempo que le convierte en el complemento ideal para cualquier guionista que escriba dentro de eso que los americanos llaman *mainstream*, y que vendría a ser la faceta industrial de esto que nosotros llamamos historieta.

■ **Agustín Oliver**



ALAN DAVIS

CAPITÁN BRITANIA

Delano-Davis
Ed. Forum
Formato Prestigio
48 págs. Color. 525 pts.

La adaptación de los autores británicos al sistema de trabajo y planteamientos del mercado norteamericano es sorprendentemente virtuosa. En algunos casos, han logrado replantear el género, desmembrarlo y recomponerlo. En otros, han jugado sus propias cartas introduciendo un peculiar punto de vista sobre lo realizado. En éste que nos ocupa, se han logrado amoldar a los tics más notables de la industria con airoso resultado. La etapa del guionista Jamie Delano en *Captain Britain* se enmarca entre el trabajo de Moore para la serie y la posterior cancelación de la misma. Y es un trabajo sobrio, adecuado al personaje y a las necesidades de la serie, mimético a mucho del material Marvel aparecido en USA, falto de pretensiones que no sean las de entretener y divertir.

Delano, escritor perspicaz, aprovecha toda la acumulación de tópicos y circunstancias aparecidas en este tipo de series para recrearlas a su gusto, dotándolas de coherencia argumental y apoyándolas en una narrativa consistente, sólida, adecuada. Sin demasiada espectacularidad Tan sólo un producto más, convincentemente narrado y eficazmente dibujado. Notable si tenemos en cuenta la corta extensión de las historias y la densidad argumental implicada en ellas.

Davis, Alan, es un dibujantes particularísimo, elegante en su trazo, inteligente en su ejecución, peculiar en su definición de personajes. Gran anatomista y cuidadoso en la expresividad de sus creaciones. En su trabajo para Captain Britin acusa todavía leves defectos en la composición, y una evidente rigidez, en rostros y figuras, sin que ello desvirtúe la evidente calidad de éste encargo.

El material se publicó originalmente en el Reino Unido, para aparecer tan sólo más recientemente en los USA a través de una recopilación en *Trade Paperback*. Por ello sorprende todavia más un trabajo tan radicalmente americanizado, nivelado con los standards al uso en los años '60, comparable al de un buen Roy Thomas. Me asombra tanto como me entristece, ya que está guionizado y dibujado por británicos, iba dirigido tan sólo a británicos, y el héroe es británico, pero todo lo demás es contundentemente norteamericano, *Marvel Way, Sense of Wonder*. Tan sólo algunas pinceladas británicas para recordarnos la ubicación espacial de la serie. Tan sólo alguna campiña galesa. Y aún así, sin conocer todo esto, sin relacionarlo con el complicado tapiz de la industria, un trabajo cumplido, claro, preciso, ajustado a lo que se exigía de él, y dando incluso un poco más. Así son las cosas.

■ **J.V. Chullá**

SABÉIS . LA GENTE NO SABE DIFERENCIAR ENTRE LOS GATOS MACHOS Y HEMBRAS.
LA GENTE SUELE SUPONER QUE UN GATO ES MACHO HASTA QUE TIENE CACHORROS
SUPONGO QUE LA DIFICULTAD ESTRIBA EN QUE LOS GATOS SON MUY PARECIDOS ENTRE SÍ QUIZÁ SI LLEVÁRAMOS ROPAS DIFERENTES
Y A VECES, DURANTE EL APAREAMIENTO CON LAS PRISAS UNO NO SE FIJA ASÍ QUÉ LO QUE NTENTO DECIR
ES QUE SIENTO MU CHÍSIMO LO DE ANO - CHE TREVOR.
¡MOF!

RESEÑAS

NACIONAL

ELEKTRA LIVES AGAIN

Frank Miller - Lynn Varley
Ed. Forum
80 págs. color. 1900 ptas.

El matrimonio Miller-Varley ha parido otro hijo. Un hijo artístico, por supuesto. Y conviene estudiarlo con detenimiento. Al fin y al cabo, Frank Miller es el único historietista americano que ha aportado algo al cómic mundial en los años ochenta (otros autores, como Dave Sim, Art Spiegelman, los hermanos Hernández o Harvey Pekar, no menos valiosos, apenas han trascendido allende sus fronteras y, si me apuran, ni siquiera dentro de ellas)

Cada trabajo de Miller, o, para ser más exactos, cada movimiento, cada gesto, es esperado con ansiedad por aficionados y lectores, por fanáticos y por curiosos. El álbum que hoy nos ocupa ha llevado hasta el frenesí estas pasiones.

Matt Murdock es el protagonista de la historia, que seguimos desde su punto de vista. Al fin y al cabo, quienes leyeran los antiguos episodios de *Daredevil* sin calentarse la cabeza, ya saben, a priori, si Elektra está o no viva. Ahora vamos a asistir al enfrentamiento definitivo del Hombre Sin Miedo con su pasión por la asesina mercenaria. Por medio rondarán La Mano, por supuesto, y también Bullseye. La familia al completo, ofreciendo sus habituales coreografías de combates, con más luces y espectáculos que nunca. De estos elementos nace la trama, que no tiene recovecos ni misterios, ampliaciones ni deformaciones. Es una sencilla narración lineal.

El autor ha recurrido a la complicidad del lector en este álbum. Para quien no conozca a Daredevil ni a Elektra, puede resultar poco menos que ilegible, a pesar del resumen de las primeras páginas. Partiendo, pues, de que el espíritu del tebeo es el de un *Annual* de *Daredevil*, Miller ha gozado de total libertad creativa. A veces da la sensación de que esto le ha producido un empacho. Ha buscado explotar esa libertad hasta el máximo, como un nuevo rico despilfarra su dinero, y ha rizado el rizo sin más justificación que el efectismo. Hay páginas soberbias, porque Miller es un gran narrador y sabe componer originales escenas. Pero hay también páginas de un mal gusto atroz, de una vulgaridad escandalosa. Así ocurre cuando los golpes de efecto se repiten, y acaban perdiendo cualquier sentido. El recurso a motivos religiosos acaba resultando ridículo, recargado y pretencioso. La página 38, en la que Murdock reflexiona junto al cadáver de Bullseye, es buen ejemplo de esta sublimación del mal gusto. Y es que Miller es excesivo por naturaleza, pero hasta el exceso ha de tener una medida.

Miller, está claro, ha querido hacer una tragedia, y clásica, a ser posible, tal vez empujado por la fuerza irresistible de los hombres. Pero sus personajes no dan la talla, porque, al fin y al cabo, son personajes de melodrama de superhéroes. Actuando con otro libreto, se fuerzan a la impostura y pierden consistencia. La solemnidad los hunde. El recurso que los podía haber salvado, el humor, es el gran ausente de la obra. Sin él, lo que aspira a profundo deviene en falso y pretencioso. Que no es lo mismo que se rían con uno que reírse de uno.

En el aspecto gráfico, la obra está a gran altura. La mayor parte del mérito lo merece Lynn Varley. En su color descansa el dibujo de Miller sin recato. El efecto final guarda la composición y planificación del primer *Daredevil* de Miller, y un grafismo poco evolucionado desde el *Dark Knight* (hacía mucho que no veíamos a Miller manejar los lápices), pero también hay un acercamiento al cómic europeo. Ciertas páginas no extrañarían en una historieta española o francesa. Además, para los irredentos, hay un préstamo de *Akira*, y algún otro que parece tener raíces cinematográficas.

La amargura, el desasosiego, el sentimiento de pesadumbre de Matt Murdock como hombre solitario, y no por elección, están presentes en el texto, pero también en el dibujo, capaz de reflejar esa fealdad espiritual. En la sincronía de climas y sensaciones literarios y gráficos es Miller un maestro, y no resulta esto una minucia. Las escenas más truculentas, aquellas de violencia cruel y sangre fácil, que menudean, son ejecutadas por el verbo, mientras el dibujo las esconde. El efecto no es menos escalofriante, y demuestra más estilo. Aquí Miller sí ha sabido tener mejor gusto.

Muchos de sus fieles le buscarán tres pies al gato de la filosofía de *Elektra Lives Again*. Es una historia más de Daredevil y su chica. Si la definitiva o no, el tiempo lo dirá. El barroquismo la desmorona. Por tomarse demasiado en serio a sí misma no se la puede tomar en serio el lector. Es una sinfonía chirriante, porque hay páginas lamentables junto a otras tan excepcionales como sólo Frank Miller sabe componer. Y un color vivo, con entidad propia, del que merece la pena disfrutar. No es la mejor de sus obras recientes. Queda lejos del *Give Me Liberty*, pero vale más que *Hard Boiled*. Como siempre, garantiza la polémica. ■ **Trajano Bermudez**

RESEÑAS

RECOMENDAMOS...

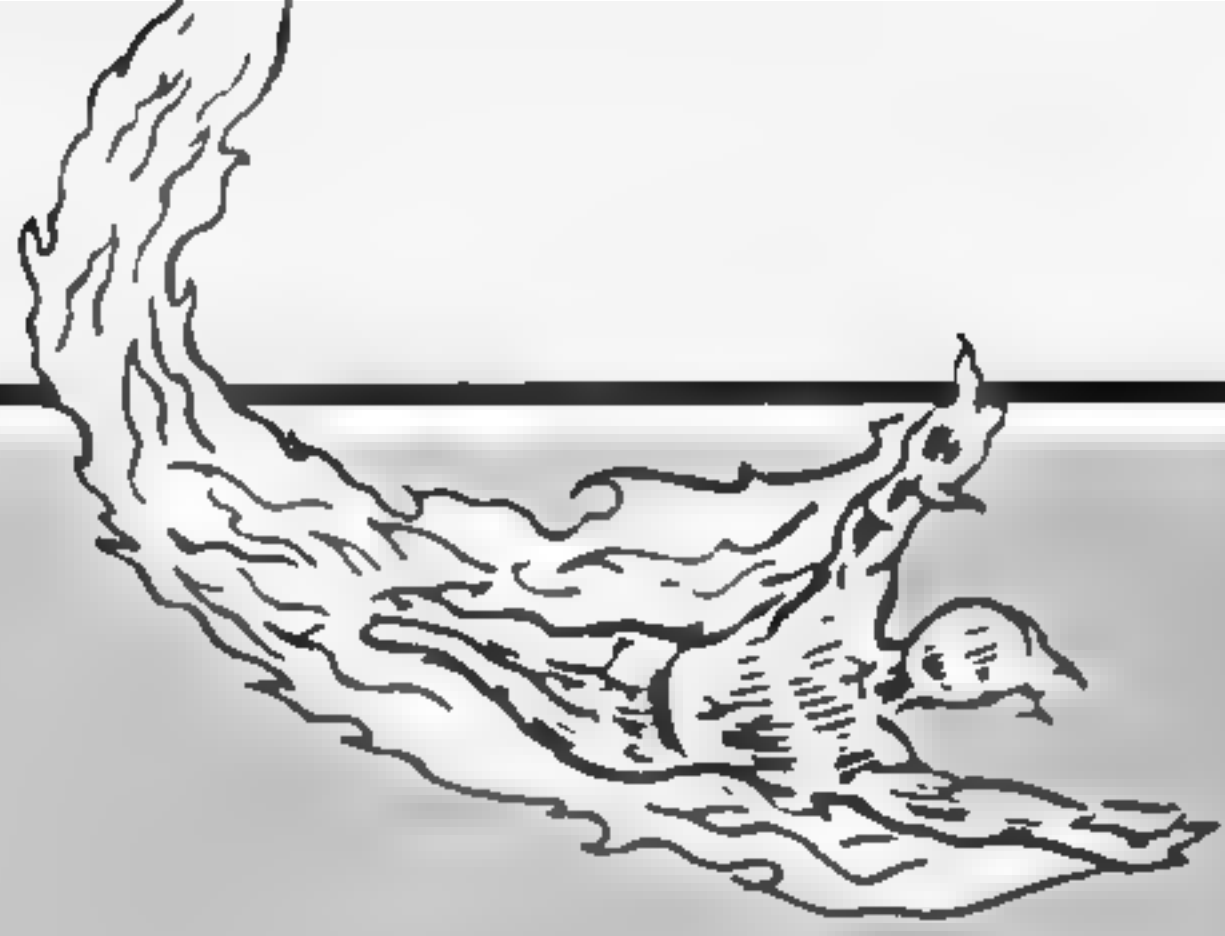
ORÍGENES MARVEL

Stan Lee - Jack Kirby
Ed. Forum
128 pag. Color. 1 500 pts.

Los años 40 en Norteamérica son conocidos entre los fans de los múltiples universos de superhéroes como los años de la Edad de Oro del género. Héroes nacidos durante los años 30 se asentaron orgullosos en sus tronos relumbrantes y nacieron otros que, durante aquel estallido primero, iluminaron a modo de estrellas nuevas un cielo no precisamente carente de ellas. Durante aquellos años de sorprendentes eclosiones en cadena el país se llenó de todo tipo de publicaciones periódicas, cofres maravillosos repletos de historias, protagonizadas por toda clase de profesionales de la aventura y alegres buscavidas que enamoraron los ojos de quienes les encontraban por azar en los pequeños comercios desde las llamativas y bonitas portadas de revistas como *Jungle Comics, Planet Comics* o *Crimes does not Pay*, por citar sólo tres entre cientos. Durante aquellos años Estados Unidos fue, todo él, un gran ojo ansioso por devorar cuanto fuese susceptible de ser visto, y los comics –books, como coquetas muchachas bonitas, se prestaron al juego de dejarse ver.

Entre aquella abundancia pronto encontraron un hueco los recién nacidos superhéroes, que barajaban, buscando el éxito, antiguos mitos y leyendas de remotos tiempos y culturas, y fue así como nacieron, consiguiendo pronto la aceptación popular, personajes como Supermán o Batman
Sus historias eran extremadamente sencillas, sin excesivas complicaciones pero ingeniosas y terriblemente refrescantes A veces se reducían a puros juegos de ingenio, y otras no parecían más que el encadenamiento sucesivo de sorpresas, bravuconadas y trucos amables de los forzudos de los circos. Eran así porque quizá también aquel publico conservaba todavía una rara inocencia que perdería con el tiempo.
Pero aquellas oleadas cesaron tras la II Guerra Mundial y por razones variadas los superhéroes comenzaron a flaquear. Languidecían en general los comics books, y el mejor alidado para esa cuesta abajo fue la televisión. Después llegó una época oscura, consecuencia de la guerra fría, que aunque no queramos volverá a repetirse alguna vez (así de necio es el género humano): la Caza de Brujas, que por supuesto no sólo convirtió la meca del cine en una vergonzosa cloaca poblada de chivatos, ofreciendo por TV. a Estados Unidos el sórdido espectáculo de la más terrible superproducción cinematográfica de la historia: los juicios de Hollywood, sino que mermó considerablemente la altura creativa de todas las manifestaciones de la cultura y devastó por completo la industria de los comics amparándose en un libro de F. Wertham, prestigiado psiquiatra de New York, donde afirmaba tajantemente que los comics corrompían a la juventud y no eran más que basura. A mediados de los 50 la industria no era más que un fantasma cargado de cadenas, y entre el desolador cementerio sólo malvivían intentando recordar su nombre los, aunque incombustibles hechos polvo, Superman y Batman. Y una chica: la deliciosa Wonder Woman.

Así pues, los superhéroes habían desaparecido y los tebeos de la época no mostraban sino un pálido reflejo de su antigua pujanza y libertad creativa, habiendo perdido su infinita capacidad para sorprender...
Para conocer el fin de esta situación deberemos adentrarnos ahora en las dependencias de un edificio no precisamente deslumbrante, escondido entre otros edificios igualmente grises y desangelados de Madison Avenue, cerca de la calle 59 de New York, el edificio donde se encontraba la antigua Timely, después Atlas y finalmente Marvel, una pequeña editora de



comics subdivisión de la Magazine Managements, que producía todo tipo de revistas para un variadísimo público. En 1961 continuaba dirigida por Martin Goldman, y sus tebeos habían dejado de ser un buen negocio, tanto que el día que llegó Jack Kirby a aquellas oficinas buscando trabajo, tras haber pasado por la Harvey y haber colaborado incluso con Wally Wood en *Skymasters* (1957), se encontró con un grotesco y desalentador panorama: las reducidas oficinas de la marvel estaban siendo desalojadas y un forzudo equipo de hombres estaba llevándose los muebles mientras en un rincón, sentado en una especie de taburete, estaba el pobre Stan Lee gimiendo y lamentado la suerte aciaga de todas las publicaciones que estaban bajo su responsabilidad. Kirby le conminó a interrumpir sus lamentos, y dijo: *«ve a ver a Martin y dile que deje de sacar el mobiliario, que yo veré la manera de que los comics hagan dinero»*.

Esta es, al menos, la mesiánica versión de Jack Kirby del origen de los superhéroes Marvel, que nada tiene que ver con la también mesiánica versión oficial popularizada por Stan Lee, narrada con su peculiar estilo de aullidos y aleluyas. El caso es que de esta colaboración dual nacieron un puñado de personajes que dinamitaron la concepción tradicional del mercado, superando con creces las expectativas de triunfo de algunos de los resucitados personajes de la DC, que había comenzado tímidamente sus intentos unos pocos años antes. Pero sólo el binomio Kirby-Lee consiguió crear una verdadera afición desmedida cuando, en 1961, introdujeron el nuevo concepto de superhéroes con pasiones humanas, algo pendencieros y que poco a poco comenzaron a interrelacionarse entre sí saltando de una revista a otra, componiendo no un museo de cera de peculiares forzudos y volatineros sino un complejo universo regido por sus leyes propias, un universo coherente que fascinó a América.

Y los primeros fueron los entrañables *Fantastic Four*, que en Noviembre de 1961 se asomaron tímidamente al mercado y que, pasito a pasito, fueron adquiriendo ese aire renovador, revolucionario.

Ahora, esos primeros números en vistosos colores y de cadencia bimensual han sido reeditados por Marvel en su línea Master Works, y es posible encontrarlos en librerías especializadas. Aquellos ejemplares primeros eran aventuras autoconclusivas divididas en episodios, como las series de TV de la época que acaparaban la atención de la juventud (El Fugitivo, Los intocables...) y en sus primeras aventuras tienen un toque fresco y ligeramente renovador, pero todavía decididamente ingenuo y sencillo, deudor aún de la tradición anterior. Meditar en la primera aventura de Los 4 Fantásticos nos conduce a simpáticas moralejas. Convertidos en mutantes durante un viaje espacial por el efecto de los rayos cósmicos, su primer enemigo será el Hombre Topo, un extravagante hombrecillo convertido en criminal como dolida respuesta a una sociedad que le niega trabajo y cariño de mujer dentro de su seno. Los 4 deberán luchar contra su poder y reestablecer, con sus poderes proporcionados por un orden superior, la tranquilidad a un mundo que forja siempre sus propios criminales, contra quienes su causante no puede revolverse sino con torpeza e indefensión.

Hojear esta reedición es asistir a una evolución: ya en el número 3 el dibujo (hasta entonces muy convencional y más bien desgargolado aunque efectivo pero sospechosamente más afín a la línea creativa del primer Steve Ditko que a precedentes trabajos de Kirby) comienza a asentarse y auspiciamos ya en él las futuras joyas que el maestro daría a la imprenta. También en el numero 3 adoptan, renegando de la ropa de calle, el mono de trabajo que les caracterizará en adelante, ante la contundente razón de Susan Storm, tan práctica como todas las mujeres: *«Si vamos a ser un equipo, tenemos que parecer un equipo»*.

Poco a poco en las historias va cobrando mayor importancia el sentido del humor, el dibujo es más cuidado y los distintos ángulos de visión aplicados al montaje final de la historia comienzan a dotar a los relatos de un ritmo en el que ya se apunta el futuro vértigo creativo de Lee-Kirby, pero que en estas primeras entregas era más modosito

Algunas de estas historias ya se editaron en España en las primitivas ediciones de bolsillo de Vértice, y otras lo hicieron en formato vertical normal, como el episodio del Dr. Doom (n.º 5), donde el belísimo estilo de Kirby ya está asentado.

No cabe duda de que, por lo que estos primeros números llegaron a significar en el marco de su época y por lo que llegó a significar el equipo Stan Lee-Jack Kirby en la creación de un nuevo orden mitológico para la cultura popular del último tercio de siglo, la importancia de esta reedición en volumen es estimable, y no creo que quede de más recomendar su agradable lectura, aún principalmente a coleccionistas y buscadores de raros. Y a devotos de toda la vida de estos santos, claro.

■ **Ricardo Vigueras**

TAXISTA: SEGUNDA PARTE

Martí Riera
Ediciones La Cupula
80 pags. B/N. 850 pts

Se publica por fin en álbum la segunda parte de las aventureras de Taxista, una variación de héroe que propone diversos niveles de meditación, y lo hace cuando Martí se ha convertido en uno de los más sólidos valores de la historieta española, planteando historias no carentes de lo que según él es tan vital como el papel sobre el que todo se sustenta la ideología, la voz propia...

La primera impresión al leer esta elegante (pero no por ello menos descarnada) continuación de aquel viaje iniciático de Taxista hasta los infiernos del alma humana y sus miserias, es que Taxista, no sé si de manera consciente, parece planteado como una fina parodia de todos los códigos por los que se rigen los heroes de los tebeos, entrometidos bienintencionados que luchan de manera altruista contra el crimen. Taxista colabora con la ley defendiendo el elevado ideal de justicia, pero a veces parece que su simple presencia revuelve todavia más el cenegal en el que planta las patas.

Taxista parece una excusa para que Martí desarrolle otras historias, historias donde seres enloquecidos (a veces por la miseria, a veces por la riqueza) dan rienda suelta a una demencia desbordante y dañina. En *Taxista*, el protagonista era la excusa para relatarnos el embrutecimiento y destrucción final de una familia de baja extracción social, Martí, a través de un cinismo necesario y de un ejemplar uso de salvaje ironía nos incitaba a una reflexión amarga sobre los hijos olvidados de una sociedad tecnificada y ultramoderna simbolizada en la altura de sus rascacielos, una altura que no reconoce ya el barro de los arrabales y la visión de las chabolas en los descampados. En *Taxista II*, por el contrario, Martí conduce su mirada hasta esa lejania y nos reve a ahora su visión del embrutecimiento de las alturas mucho dinero, ambiciones más allá de la lógica pasiones desatadas y truculentas . ¿Existe, acaso, alguna diferencia entre los desesperados marginados de la primera parte y los desesperados ricos de esta continuación? Una y otra parecen darse la mano.

Taxista II es una obra inquietante y contundente, menos cruel que la anterior y más pendiente de estructurar un relato emocionante que de recobrar esa furiosa mirada que se percibía a lo largo de todas sus páginas en la primera parte, olvidando también el originario caracter monumental No en vano median unos cuantos años entre el comienzo de la primera y el final de la segunda.

Martí, amparándose a veces en la deformidad de sus personajes, en el humor negro y en ese estilo inspirado en Gould, consiguió una obra densa y estilizada, de pequeñas y apretadas viñetas donde gracias a utilísimos y múltiples matices, nos revela la peculiar psicologia de sus personajes convirtiéndolos en un continuo estallido de reveladores detalles. Una estilización que culmina en una precipitación de líneas gruesas y onduladas donde dos gigantescos incendios vienen a borrar del mapa los restos de pasmosas maldades y ambiciones desproporcionadas.

■ **Ricardo Vigueras**

S.O.U.L.

Vane - De Felipe
Toutain Editor
48 pág. color

El Siglo de Oro español, momento álgido en el desarrollo de la arquitectura, la pintura, la escultura y la literatura peninsular, coincidió con la expansión de un estilo, el Barroco. ¡Vaya un inicio! Los lectores que se han atrevido a ojear esta reseña deben estar pensando *"Ya está. Ese pelma de Rom va a decirnos que De Felipe tiene un estilo barroco sobrecargado en exceso, dramáticamente deforme y retorcido y que es un típico producto de la España más lugubre y anti-moderna"*. ¡Pues no! Nada más lejos de mi intención. De Felipe es un barroco, pero un barroco auténtico. Un dibujante capaz de introducir decenas de elementos en una viñeta sin que esta padezca la sobrecarga típica de un Jeff Darrow o un Fernando Fernández y que demuestra poseer un gran dominio de la composición y un buen bagaje técnico. Casi me atrevería a presentarlo como el mayor amante del pliegue y la arruga en la historieta nacional Un Zurbarán de fin de siglo, o casi.

Pero vayamos por partes. De De Felipe sabemos que sale de la Facultad de Bellas Artes de Barcelo-

na y junto a su compañero Oscar Aibar realiza *Nacido salvaje* y *ADN* para *Zona 84*. En estos dos álbumes destacan su conocimiento de las características narrativas del medio, su tendencia a abordar temas poco habituales o al menos a barnizarlos como nuevos y el amor por las referencias, práctica muy extendida entre los artistas noveles con formación universitaria. Durante la realización de *ADN* el tándem se rompe y De Felipe prepara *S.O.U.L.* con un nuevo guionista, Jaime Vane. Un amigo de la facultad que se ha especializado en temas infográficos –imagen generada por ordenador–. Con estos antecedentes es evidente que *S.O.U.L.* debía ser un paso mas hacia la madurez creativa de De Felipe, pero las ideas y las inquietudes del nuevo equipo hacen de los multiples aciertos de este álbum el origen de sus propios defectos.

El argumento no es muy novedoso, pero eso es lo de menos. *S.O.U.L.* es una organización gubernamental de científicos que experimentan con marginados de la sociedad y a cambio de un refugio y protección hurgan en sus cabezas. La historia se mueve en el ámbito de la manipulación científico, la fragilidad de los derechos civiles ante gobiernos omnipotentes, la ceguera de la sociedad acomodada ante los marginados... *S.O.U.L.* es algo de esto aunque lo que de verdad nos interesa son otras cosas. El álbum tiene una estructura narrativa muy compleja –es lo que se lleva desde que apareció el señor Alan Moore–. Vyvyan, el protagonista, vive la historia en flash-back y el flash-back funciona siguiendo el modelo del montaje paralelo, multiples fragmentos componen el mosaico de la historia. El ritmo de la narración también es atípico. Las secuencias son muy breves, los cambios de espacio y tiempo abundantes y el uso de las fotocopias para reincidir en la importancia de los escenarios –la cabaña de Vyvyan, el edificio de los laboratorios– dan a la historia un *tempo*, una velocidad en la acción, algo lento. El uso de fotocopias es la punta del iceberg de un despliegue de técnicas apabullantes: imágenes generadas por ordenador, fotocopias en color de fotografías ampliadas, reducidas, estiradas o achatadas, fotomontaje... Todo un listado de riesgos y aciertos que, como he dicho antes, esconden imperfecciones. La narración es demasiado sincopada, los cambios de ritmo, la fidelidad a un diálogo realista de frases entrecortadas y silencios que provocan cierto desconcierto en la comprensión de la historia y el amor de los autores a la referencias convierten a *S.O.U.L.* en un álbum precioso, pero algo críptico, apto para iniciados en el imaginario americano. París-Texas, Sam Shepard, las road movies, las prospectivas infinitas del desierto, las sonrisas profidentes de los anuncios anglosajones y los falsos predicadores de los cientos de canales de televisión religiosos... En resumen, un álbum imperfecto pero fascinante. Gente como Vane y De Felipe representan una renovación generacional que tiene mucho por delante. Tiempo de aportar cambios a una historieta que no acaba de salir del aburrimiento y los clichés preestablecidos en los 70 chico bueno, chico malo, chica tonta y bonita, naves espaciales, vaqueros o polizontes a los que sólo diferencia su nombre. En los 80 aparecieron y casi desaparecieron los grupos de Valencia, Madrid (*Madriz, Medios Revueltos*) y Barcelona (*Zero*). Grupos renovadores ahogados por las características del mercado. Ahora estan surgiendo nuevos autores que se formaron en la década pasada a partir del fanzine *Taka de Tinta* que dirigía Antoni Remesar en la Facultat de Belas Artes de Barcelona. Montano, Montecarlo, Oscar Aibar, Tamayo, Padu, De Felipe, Vane y otros que aun estan en el tintero. Son fruto de una formación muy heterogenea, pero estan enamorados de la historieta, si el medio como industria se los come no se que leeremos la década que viene.

■ **Josep Rom**

RESEÑAS

TURNO DE NOCHE

Matias Schultheiss
Ediciones La Cúpula
56 pags. Color. 950 pts.

Turno de Noche es un homenaje confeso de Schultheiss a la ciudad de Hamburgo. Sobre todo al Hamburgo nocturno que ama. Pero también es la peripecia de Leo, la mujer taxista, que se funde con la ciudad de noche, SU ciudad, para resultar igualmente inquietante y seductora.

Leo es un personaje complejo cuidadosamente concebido que constituye sin duda la mejor caracterización del autor hasta la fecha. Mujer escéptica que oculta una tremenda ternura bajo la obligada capa de dureza imprescindible en un medio hostil. Es orgullosa, capaz de pagar el más alto precio por su independencia. Inmersa en la mediocridad, exhala un erotismo exquisito y perturbador. Pero sobre todo se caracteriza por un vitalismo extremo que estalla en unas imperiosas ganas de vivir.

En torno a ella se mueven dos personajes antagónicos, dos opciones vitales: Franki y Dusti. Franki es un músico ciego que se aferra a la vida tras haber conocido el infierno, proporcionando a Leo la ternura que anhela junto con la capacidad de soñar. Su falta de visión ha sido sin duda compensada con una especial percepción extrasensorial y no es casual que en su frente lleve tatuado el tercer ojo.

Dusti es el vértice que completa el triángulo. Zar del hampa y traficante de alto standing, constituye el reverso de Franki. Si este no posee nada y disfruta de la vida con rabiosa intensidad, el primero lo tiene todo y sin embargo anhela obsesivamente aquello que no puede alcanzar. Es orgulloso, como Leo, pero también arrogante, poderoso y violento. Dusti la ama a su extraña manera, capaz de poner el mundo a sus pies pero incapaz de aceptar la negativa. Y Leo se debate entre puntos equidistantes. La pureza espiritual del soñador invidente y la fascinación del príncipe azul perverso que abre un surco de deseo a través del miedo. Y como escenario y protagonista ultimo, la ciudad omnipresente; panorámicas de un Hamburgo incisivamente descrito con sugerentes pinceladas.

Irresistible y frio, de repentinos tonos fantasmagóricos. El propio autor afirma «Sólo hay un lugar donde la ciudad es real, en tu cabeza». *Turno de noche* está narrado con un inspirado sentido de la planificación y el montaje por un Schultheiss que evoluciona a pasos de gigante y cuyos resultados gráficos asombran por su madurez y contundencia.

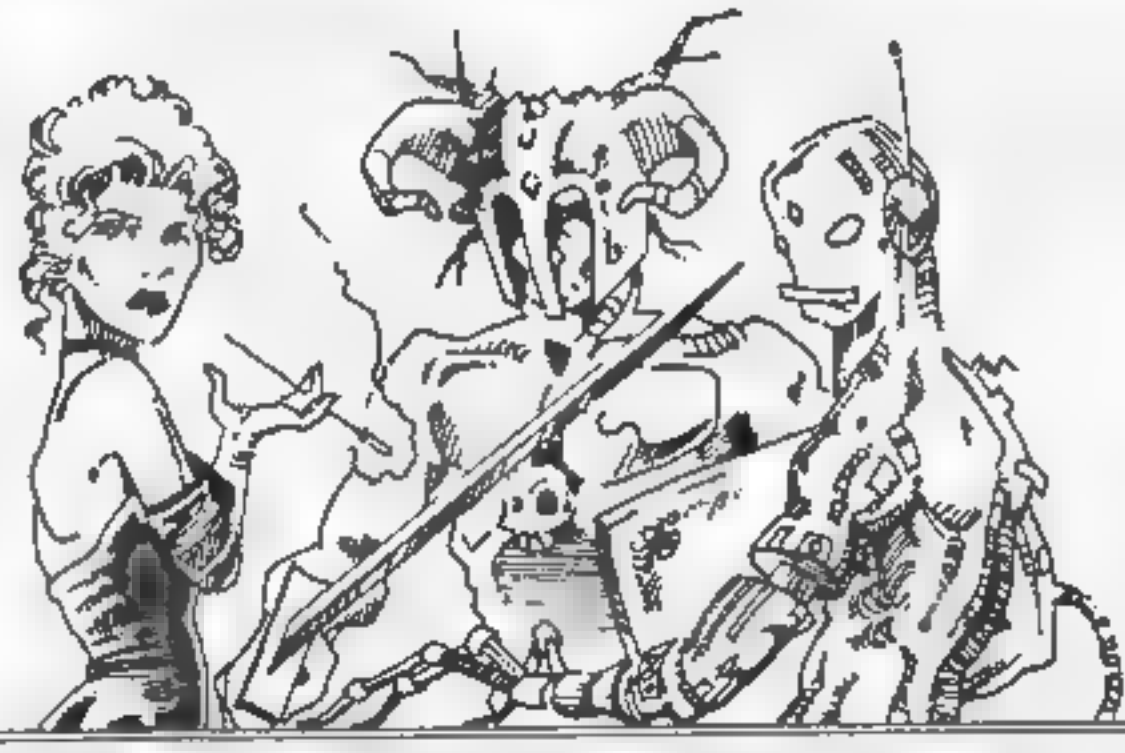
Superando el puntillismo inicial a blanco y negro y pasado el realismo pictórico de *Guerras frias* se adentra en el estilo apuntado en El *Teorema de Bell* para alcanzar una síntesis eficaz salpicada de toques expresionistas. Contornos muy definidos por la línea pero que contienen colores difuminados y complejos volúmenes y brillos. El uso del color es determinante, a veces difuso y a veces vigoroso, aunque siempre en tonos frios: grises, suaves amarillos, rosas desvaídos,.. Pero sobre todo el azul. El azul de la noche, de los reflejos luminosos, de las gafas de Dusti,... Incluso Leo mira a través de un pequeño cristal y afirma *«el gran mundo es de color azul»*.

No debemos olvidar, finalmente, el elemento sobrenatural. El amuleto de una secta diabólico introduce un factor de fantasia ambigua: el mal como elemento palpable, la angustia que crece hasta la asfixia. ¿Satán odia a los enamorados? Un espectro negro acecha omnipresente y un skater aéreo vuela como espíritu libre. ambos son también puntos equidistantes de Leo ¿Realidad o sueños? Pueden ser tan reales como la misma ciudad que los crea. Aunque la propia ciudad, en este caso, sea fruto de un mal sueño

■ ***Yexus Garcia.***

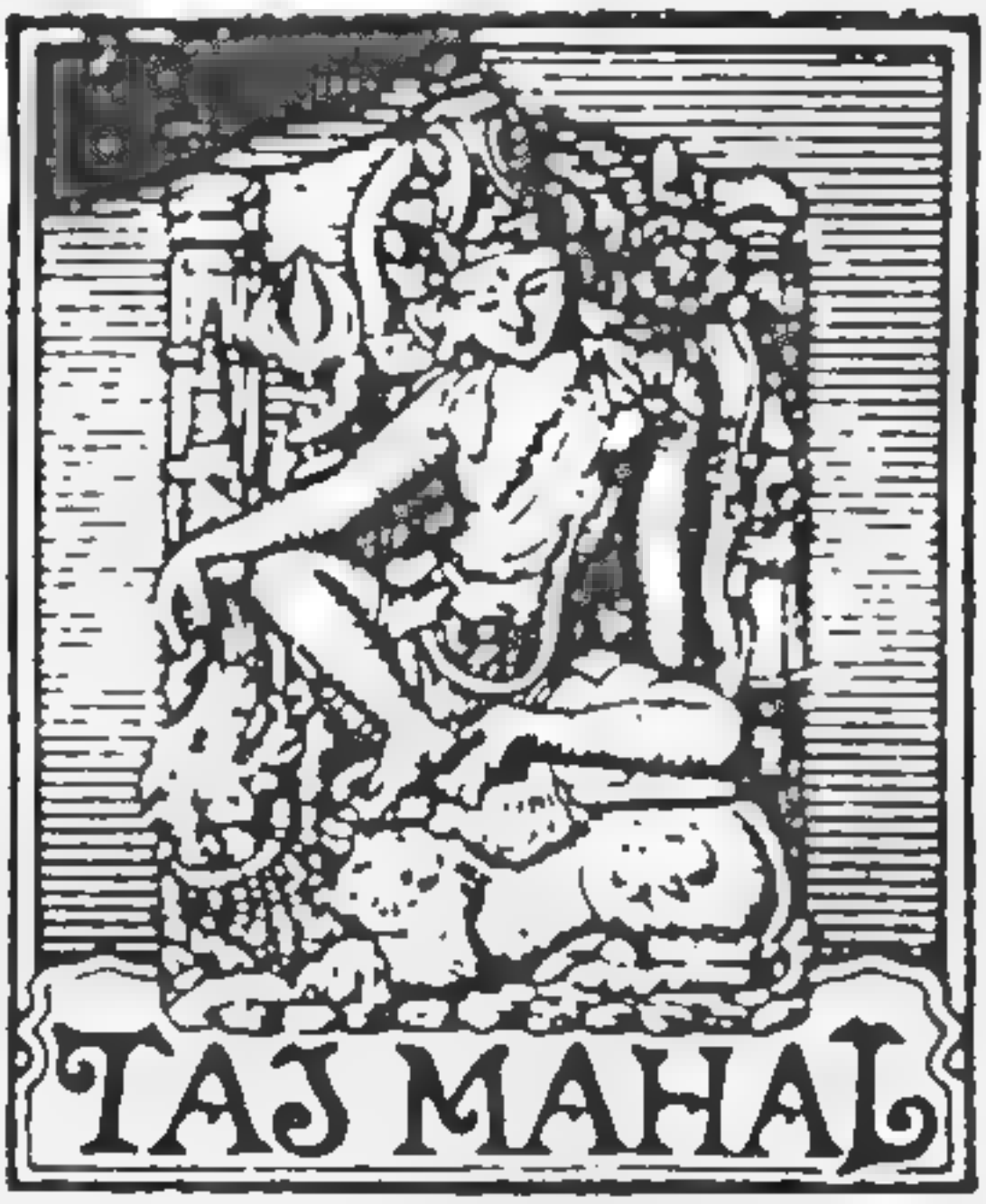
KIOSKO-COMIC

- Cómic - Ilustración
- Fantasía - Ciencia-Ficción
- Juegos de Rol
- Novedades USA
- Nº Atrasados Fórum - Zinco



SECCION ESPECIAL OFERTAS
NACIONAL - IMPORTACION

C/ Duque de la Victoria, 17
47001 - Valladolid
(983)300645



TODA CLASE DE COMICS

Juan Pablo Bonet, 20 50006 Zaragoza (España)
TF. 37 95 97

DIBUJOS
ANIMADOS

COMICS-ROL

C/ Cuesta del Rosario nº 16-C Sevilla 41004
TF. 421 18 18

ARTE·9

¡POR FIN PUEDES SUSCRIBIRTE A LOS COMICS FORUM Y ZINCO!

Elige el numero de tus colecciones (Minimo 4, y si eliges 10 o mas, aplicate un 10% de descuento), multiplicalas por el PVP y los meses de suscripcion elegidos (6 minimo) y mandanos el dinero (sin incluir gastos de envio) por GIRO POSTAL. Recibiras tus comics ANTES del dia 1 de cada mes PERFECTAMENTE PROTEGIDOS. No olvides que todos los paquetes que enviamos por correo incluyen el DC CURRENTS y el MARVEL REQUIRER del mes TOTALMENTE GRATIS

¡RIETE DE LOS COMICS QUE TE FALTABAN Y DE TUS COLECCIONES SIN COMPLETAR!

Ahora encontrarás todos los números atrasados y la novedad (comic-book USA, Forum Zinco y material europeo) en...

ANTIFAZ COMIC

C/. Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
(COMPRA-VENTA)

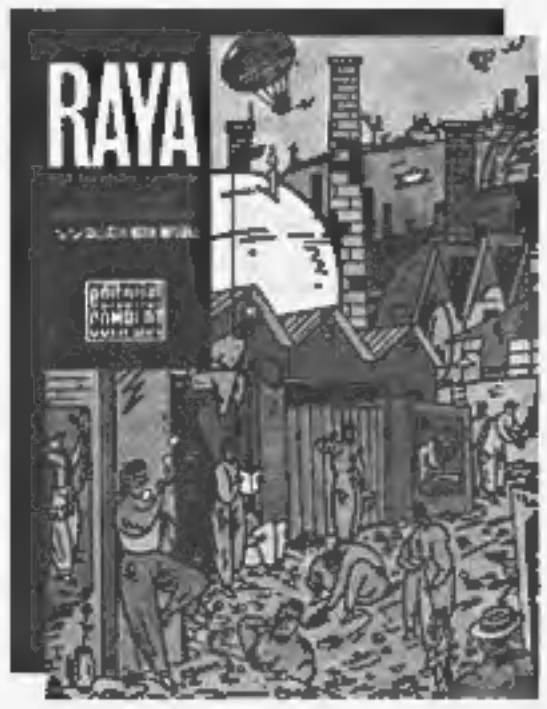
LASM

LIBRERIA JOVEN

C/ San Antón 48-50. Tfno-Fax:(958) 266108
GRANADA-18005

Y además:
TERROR · PARAPSICOLOGIA · POSTERS · POSTALES ·
JUEGOS DE MESA · LITERATURA EN GENERAL

Aquest any hem fet la millor obra



editorial COMPLOT

3 nominacions a la millor obra de l'any

DE LA HISTORIETA

QUÈ ÉS ?

Una revista de crítica i informació sobre la historieta.

COM ÉS?

Molt gràfica, valorant molt la imatge • Analitzem sèries i col.leccions • • Estudiem el llenguatge de la historieta •Parlem dels problemes dels autors •Invitem un autor i el passem pel dossier • Escrivim la història del còmic en llengua catalana • Ens assabentem del que passa a l'estranger • Mostrem les obres maleïdes • Avancem el que serà noticia • Ens guanyem amics parodiant a Déu i sa mare

LA CRÍTICA, ARA JA!

La saga del año. (Por Starlin-Perez)

INFINITY GAUNTLET™

¡GRATIS!

ENCÁRGANOS LAS **NOVEDADES FORUM Y ZINCO** DEL MES Y OBTÉN **GRATIS** ESTOS REGALOS:

CON 30 COMICS: INFINITY GAUNTLET 1 + INSIGNIA CONMEMORATIVA.
CON 16 COMICS: INFINITY GAUNTLET 1. ¡SE AGOTARÁ!. ASEGÚRATELO.
CON 10 COMICS: POSTER COLOR INFINITY GAUNTLET.

SUMA EL VALOR DE TU PEDIDO, AÑADE 125 PTAS. (GASTOS DE ENVÍO) Y HÁZNOSLO LLEGAR MEDIANTE GIRO POSTAL. RECIBIRÁS DE INMEDIATO TUS COMICS (¡Y TU REGALO!). RECUERDA QUE **TODOS** NUESTROS PAQUETES INCLUYEN **GRATIS** LOS ÚLTIMOS **MARVEL REQUIRER** Y **DC CURRENTS**. OFERTA VÁLIDA HASTA EL **31 DE JULIO**.

ELEKTRA Comic

Zaragoza 10 4.1001 Sevilla 4214432

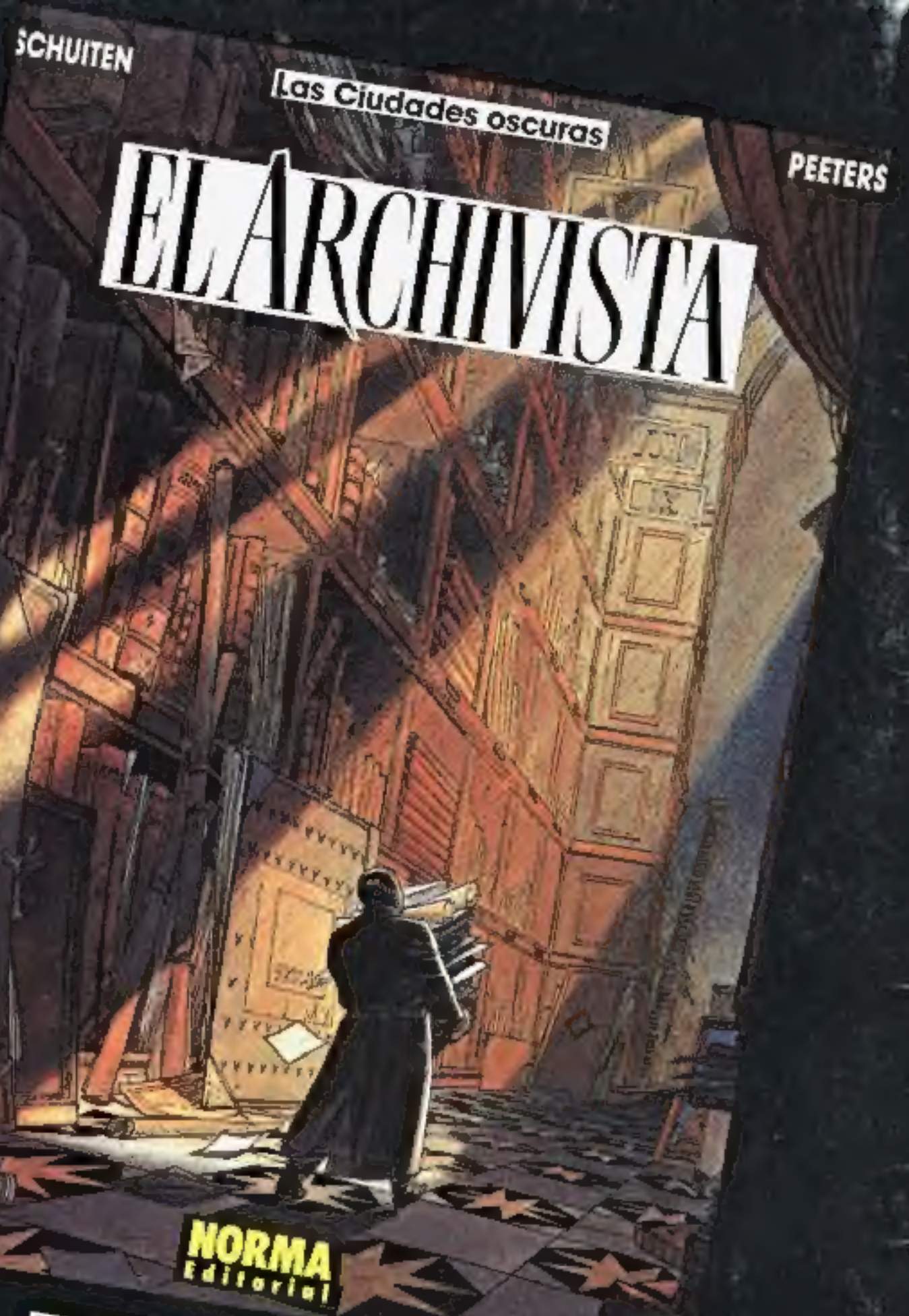
AHORA TIENES DOS LIBRERÍAS PARA ELEGIR

ELEKTRA Comic

Pozas 2. 28004 Madrid. 5213975

TM & © 1991 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

¡TODA LA FUERZA DEL CÓMIC!



EN TRES OBRAS DE UNA CALIDAD EXCEPCIONAL

NORMA Editorial